



Mega GAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

Подробное освещение
событий игрового мира
Самые свежие новости от
издателей и разработчиков

№ 4
1999

Советы по прохождению и союшены

НАВОРОТ

Руль для **настоящих
мужчин.**



Стр. 135
ВНИМАНИЕ!
adidas
Конкурс для
игроманов - призы от
фирмы "Адидас"!

Более **100** игр в номере

Resident Evil II Wargasm • Top Gun • Uprising II
Moto Racer II • Star Wars: Rogue Squadron и другие...

SimCity 3000

Мега Хит!

Close Combat III

Sid Meier's Alpha
Centauri



Shogun:

Total War

A-10 Warthog

Mechwarrior 3

Prince of Persia 3D

preview

Larry VIII

и еще десяток игр



технологий

Железо для
игрового
гурмана

DVD, CD-RW



Сумма

ISSN 1560-988X



9 771560 988992 >

Mission Possible:

Путь к

победам

QUEST for GLORY
DRAGON FIRE



Myth II

**Изображение,
о котором можно только мечтать.**

Компания LG, признанный лидер на рынке мониторов, постоянно совершенствует свою продукцию, используя в производстве мониторов самые передовые достижения технической мысли.

Мы предлагаем вам серию мониторов, которые способны удовлетворить запросы любого пользователя —

от простого любителя Интернета и компьютерных игр до серьезного профессионала.

Flatron-78FT

Как лист бумаги в журнале, монитор Flatron-78FT абсолютно плоский как в центре, так и по краям. Это позволяет видеть изображение без малейших искажений. Благодаря новому плоскому экрану и специальному антибликовому покрытию Flatron-78FT обладает улучшенной чистотой цвета и повышенным уровнем яркости.

Существенными преимуществами этого монитора являются также наличие процессора контроля за качеством изображения, экранного меню контроля, функции самодиагностики, а так же улучшенное покрытие самого экрана.

Studioworks-57M

Монитор Studioworks-57M создан для того, чтобы пробудить ваш творческий гений.

Чтобы вы ни делали — готовили мультимедиа-презентацию, работали над сложной дизайнерской задачей или делали свою обычную работу — монитор Studioworks-57M поможет Вам создать истинный шедевр. Яркие цвета, четкое изображение и чистые звуки монитора Studioworks-57M восхитят любого профессионала.

TFT LCD-500LC

Жидкокристаллический монитор 500LC —

Это воплощение последних достижений в области сокращения веса и габаритов монитора. В отличие от многих других жидкокристаллических мониторов специальная технология позволяет видеть изображения на мониторе 500LC практически с любого угла, а цветовая гамма этого монитора включает 16 миллионов цветов!

МЕЧТА КАЖДОГО КОМПЬЮТЕРА



FLATRON-78 FT



- Плоский экран
- Отсутствие искажения
- Размер точки 0,24 мм
- Максимальное разрешение 1600x1200
- TCO-95

М Е Ч Т Ы

Внимание! Приобретая продукцию **LG Electronics Inc.**, упаковки изделия. В случае отсутствия такового или наличия претензии, касающиеся гарантийного или постгарантийного

Центральная информационная служба 742 7777

Москва

Магазин-салон Эл-Джи 959 1394, 959 3692
AIRTON 230 6350

FALCON

FORMOZA
DUNA

<http://www.lge.co.kr>



LG

Мониторы

ЧЕЛОВЕК ПРЕЖДЕ ВСЕГО

МЕЧТА КАЖДОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

МЕЧТА КАЖДОГО РУКОВОДИТЕЛЯ



STUDIOWORKS-57M



TFT LCD-500LC

- Максимальное разрешение 1280x1024
- Отсутствие мерцания в режиме 1024x768@85Hz
- Динамики типа "DOME"
- Встроенный микрофон
- Цифровая настройка с экраным меню
- VESA DDC-2B для Plug&Play
- Совместимость с PC, MAC II, LC, Quadra и Sun SPARC



- Плоский жидкокристаллический экран
- Максимальное разрешение 1024x768
- Минимальные размеры
- Совместимость с PC, MAC II, LC, Quadra и Sun SPARC
- TCO 95



С Б Ы В А Ю Т С Я

просим Вас убедиться в наличии гарантийного талона, выполненного на русском языке, который находится внутри гарантийного талона, отпечатанного на других языках, компания **LG Electronics Inc.** не сможет удовлетворить Ваши обслуживания приобретенного Вами изделия.

150 8320
234 2164
956 5535

KLONDIKE
REGARD TOUR
KORONA

210 9838
912 4224
496 4467

ТД «МИР» 152 4001
Диал Электроникс 916 0050

Екатеринбург
Трейд Рут (3432) 55 0540

Товар сертифицирован

6-19 30 ДНЕЙ

НА ЛИНИИ ОГНЯ

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железяках и т. д.

- 8 Снова морская пехота США в игре Project V1
- Воры работают бесшумно? — Уже нет.
- 9 Публикуется информация по Duke Nukem Forever.
- Весна — горячее время...
- Особенно для фанатов 3D-action
- 10 Космические симуляторы возрождаются.
- Месячный рейтинг от PC Data
- 11 Восходит «Тиберийское солнце»
- Blood 2 дополнен кошмарными уровнями
- 12 Похождения «плохого парня» в разрушенном городе
- Zombie не остановится на успехе Spec Ops
- 13 Набор инструментов для Rainbow Six
- 14-15 А у нас... А у них...
- 16 Выход Odium'a снова отложен
- Открыт сезон охоты на Open Season
- 17 Nova Logic объявила о новом проекте
- 19 В апреле должен появиться Baseball 2000
- Midtown Madness получает «жука»



20

Игрок



Где же злобный пингвин?

ГЭГ: история рождения и карьеры. Интервью с создателями самого хитового русского квеста.

24

Предварительный Просмотр

- 25 The Real Neverending Story
- 28 MechWarrior 3
- 31 A-10 Warthog
- 32 Dark Stone
- 34 Shogun: Total War
- 37 Mortyr
- 39 Blade
- 40 Terminus
- 42 Descent 3
- 44 Mig Alley
- 47 Prince of Persia 3D
- 50 Tanktiks
- 52 Larry VIII: Dumb Raider



54

Коктейль

Живые игры

МЕГА ИХ

59

Close Combat 3: The Russian Front



Наконец-то разработчики вспомнили, что мы тоже участвовали во Второй Мировой! И теперь у нас есть шанс снова доказать всему миру, что наши танки быстры! Победа будет за нами!

64

Тренажер для мэра [SimCity 3000]

... Мэров надо выбирать не голосованием, а по итогам прохождения SimCity 3000!



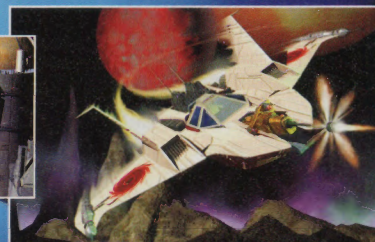
68

Цивилизация,

часть третья, или Урки в космосе

[Alpha Centauri]

Alpha Centauri — мы наконец-то долетели!





204

Ящик для мусора

КОМИКС!
194

208

Игры в моей жизни

74

Стенка НА стенку



Как играть в сетевой Half Life, или Наука Выживать



82

Красота



Пожирателям дорог посвящается [Viper Racing]



84

ОБОЙМА

«Обойма»! Святая-святых МегаГейма. Здесь, в уютной упаковочке, поблескивая латунью и влажностью ружейного масла, лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные описаловы разнообразных игрушек

- 86 : Wargasm
- 89 : O.D.T.
- 92 : Star Wars Rogue Squadron 3D
- 94 : H.E.D.Z.
- 98 : Resident Evil 2
- 101 : Uprising 2: Lead and Destroy
- 104 : Stratego
- 105 : Rival Realms
- 108 : Talonsoft's Western Front
- 112 : Army Men 2
- 115 : King's Quest VIII
- 118 : Pro Pinball: Big Race USA
- 121 : Fighter Pilot
- 123 : Speed Busters
- 127 : TNN Outdoors Pro Hunter
- 131 : Top Gun Hornet's Nest
- 133 : Moto Racer 2
- 136 : Провинциальный игрок

138

Мои виртуальные похождения

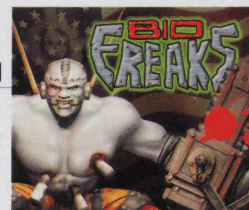
Всемирная история Суда Мейера



143

Бестолковые рейтинги

Топ самых... монстров

Итак, монстры! Нет, не так — МОНСТРЫ!!!
В переводе с английского — «чудовища»

146

Mission Possible

Популярные рекомендации жел спасти мир и попутно завладеть королевством

HEATS 154-160

147 Хроники Белого Отряда
[Myth 2: The Soulblighter]

полное прохождение



162 Спасение Сальмариу V

[Quest for Glory V: Dragon Fire]

169

Игры, любимые народом

Легко ли захватить мир?

Syndicate



172

 Σ

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

173

ЧТО ЗДЕСЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ

Трехмерные технологии

179

ЧИТАТЬ НАУЧИЛИСЬ?
ПОРА УЧИТЬСЯ ПИСАТЬ!

Тестирование дисководов CD-RW

184

DVD-ROM

Штука века, или Новый способ изъять у нас денег на апгрейд

188

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Джойстик для настоящих мужчин

190

Internet для геймера

Космические симуляторы в Internet



КОЛОНКА РЕДАКЦИИ

Здравствуй, дорогой друг!

Должен извиниться перед тобой за нашу оплошность. Важное для каждого геймера явление под названием «Весна», анонсированное в Колонке редакции прошлого номера, задержалось с выходом в свет по причинам, не зависящим от редакции. Даже сейчас, глядя в свои окна, я наблюдаю лишь весьма сырую и полную багов бета-версию этого продукта. Однако очень хочется надеяться: к тому моменту, когда этот номер Mega Game появится на прилавках, все мы уже вовсю будем наслаждаться полноценной версией продукта «Весна». Вне всяких сомнений, этот продукт обещает быть одним из самых увлекательных хитов года. Чего стоят только одни опции под многообещающими названиями «флирт» и «любофф» (именно так в русифицированной версии — пираты-с, что с них взять...)!

Однако хотелось бы вам напомнить: помимо повышенного внимания к особам противоположного пола, даже весною не стоит забывать о других видах любви... Нет, не угадали. Я имею в виду любовь к компьютерным играм. Дорогие читатели! Раз уж вы взяли в руки этот журнал — даже весною не забывайте вашего верного настольного спутника жизни! Не забрасывайте его, уделите ему хоть толику внимания — и он ответит вам сторицей. Любовь к играм, в отличие от всякой иной любви, непреходяща. Здесь все честно и без обмана (ну-у... почти). А сколько красавиц в блестящих целлофановых обертках ждут сейчас знаков вашего внимания — и не перечислять. Если же претенденток слишком много и глаза разбегаются, наш журнал готов сыграть для вас роль Бюро знакомств. На наших страницах вы найдете все, что поможет вам облегчить выбор. Так что дерзайте!

П. Курков

Список игр упоминаемых в номере

A-10 Warthog	15, 31-32	Homeworld	52-53, 115-117	Resident Evil 2	98-100, 189
Alpha Centauri	9, 13, 68-72	IL-2 Sturmovik Tank Killer	115-117	Rival Realms	105-107
AMA Superbyke	17	King's Quest VIII: Mask of Eternity	12	Ruud Gullit Striker	10, 16
Anachronox	13	Kingpin: Life of Crime	52-53	Shogun: Total War	34-36
Army Men 2	112-114	Lands of Lore III	31-32	Silver	8
Babylon 5	16, 192	Larry VIII: Dumb Rider	28-30	SimCity 3000	10, 64-67, 156
Baldur's Gate	10	Longbow 2	116, 168	Space Quest	11, 12
Balance of Power	190	MechWarrior 3	10	Spec Ops II	9, 123-
Campaigns	101	Microsoft Combat	19	Speed Busters	126
Battlezone	189	Flight Simulator	44-47	Star Wars Rogue	92-93
Bio F. R. E. A. K. S.	39-40	Microsoft Flight Simulator	10	Squadron 3D	10, 74
Blade	11, 15	Midtown Madness	8, 37-	Starcraft	10, 74
C&C: Tiberian Sun	10	Mig Alley	38	Starcraft: Brood War	10
Cabell's Big Game	10	Monopoly Game	133-	Starsiege	18, 180
Hunter 2	154	Mortyr	135, 191	Starsiege TRIBES	9
Close Combat 3: Russian Front	8, 32-34	Moto Racer 2	134	Stratego	104
Dark Stone	10	Motocross Madness	10, 128	Swords & Sorcery	9
Deer Avenger	42-44	Outcast	146, 147-	Syndicate	169-171
Deer Hunter II	42	Myth 2: The Soulblighter	160	Talonsoft's Western Front	108-110
Descent 3	32-34, 98, 188	Nascar Revolution	89-91	Tanktics	50-51
Descent: Freespace	10	Next Tetris, The	16	Terminus	40-42
Diablo	9	O. D. T.	25	Thief: The Dark Project	8
Drakan: Order of the Flame	15, 16	Odium	159	TNN Outdoors Pro Hunter	127-130
Duke Nukem Forever	17	Outcast	47-50	Top Gun Hornet's Nest	131-132
EverQuest	79, 166, 189	Powerslide	118-	Triple Play Baseball 2000	155, 188
F-22 Lighting III	121-122	Prince of Persia 3D	120	Unreal	155
Fallout 2	17	Pro Pinball: Big Race USA	8	Uprising 2: Lead and Destroy	101-103
Fighter Pilot	10	Project V1	39, 74, 117	Viper Racing	82-83
Final Fantasy VII	17	Quake	75, 175, 178	Wargasm	86-88, 158
Frogger	94-95	Quake 2	146, 162-	Wheel of Fortune	10
Gangsters	10, 26, 27, 74-80, 178, 188	Quest for Glory V	168	Wolfenstein 3D	37-38, 103
H. E. D. Z.	14, 15	Rainbow Six	10, 13	X-Wing Alliance	191-192
Half Life	10, 192	Real Neverending Story, The	25-27	Z.A.R.	14
Hearts	14			Вангеры	14
Heroes of Might & Magic III	14			ГЭГ	20-22
				ГЭГ+	20
				Мехосома	14
				Провинциальный Игрок	136-137

Главный редактор Владимир Зайковский

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru) Алексей Котко («Тридцать дней на линии огня», «Internet для игрока») kotko@gamecenter.ru Петр Курков (выпускающий редактор) Юрий Травников («Мега-Хит», «Обойма», «Стенка на стенку») jura@gamecenter.ru Иван Шаров (зам. главного редактора «Предварительный просмотр», «Mission Possible»)

Литературная редакция Александр Галкин (руководитель) Елена Герасимова Ольга Гулякова Людмила Колобова Людмила Мони娜 Наталья Савельева Алла Стукалова Каринэ Халатова

Дизайн и верстка Денис Еремин Антон Коркин Наталия Долгая Марианна Ким Ирина Алексеева Лейла Беншуша Сергей Тимонов (обложка)

Предпечатная подготовка Репроцентр РА «Фантазия»

Рекламная служба Светлана Биневская (руководитель) Виктор Фольмер (095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения Александр Ермолаев Алексей Савельев (095) 234-9811

Отдел региональных продаж Виктория Коваленко (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — РА «Фантазия»

Отпечатано в типографии «Алмаз-Пресс»

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года Полное или частичное воспроизведение материалов, содержащихся в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения редакции.

Редакция не несет ответственность за содержание рекламных материалов.

Реклама в номере

Bridge	4 полоса обложки
Image World	стр. 5
Intel	стр. 73
LG	2 полоса обложки и стр. 1
Super Grace	стр. 23
www.gamecenter.ru	3 полоса обложки
Выставка «Электронные развлечения»	стр. 81
Компьютерный клуб «Третье тысячелетие»	стр. 111
Формоза	стр. 96-97
Samsung	стр. 161
Компьютерный салон «Остров Формоза»	стр. 193

Image WORLD

ИЗЯЩНОЕ РЕШЕНИЕ ДЛЯ МУЛЬТИМЕДИА

Продукты серии Image World — идеальный способ добавить мультимедиа-возможности к новым или уже имеющимся компьютерам. Реализация для шин AGP и PCI — гарантия долговременной работы устройств. Высокая производительность и простота эксплуатации никого не оставят равнодушными. Решение завтрашних потребностей пользователей уже сегодня — вот что такое Image World.

Amazon 3D

Новый чипсет 3Dfx Voodoo2
Разрешение до 1024x768 точек
Варианты с 8 и 12 Мбайт памяти

Darwin 740

Ускоритель двух- и трехмерной графики на базе чипсета Intel 740
Разрешение до 1600x1200 точек
Высокопроизводительная шина AGP

Comet 740

Ускоритель двух- и трехмерной графики на базе чипсета Intel 740
Высокопроизводительная шина AGP
Телевизионный приемник
Функции видеозахвата

CometTV II

Двух- и трехмерная графика
Телевизионный приемник
Функции видеозахвата
FM-радио

Conference TV

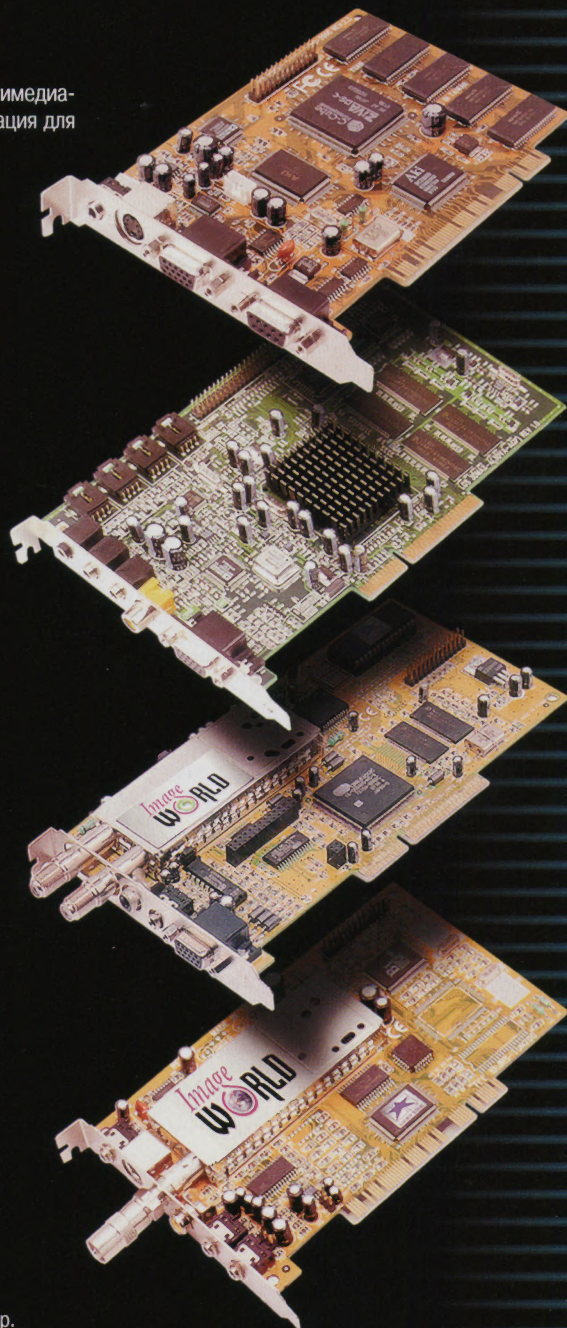
Телевизионный приемник
Функции видеозахвата
Полная поддержка видеоконференций
Работа с шиной PCI

Twister DVD

Аппаратный проигрыватель DVD-видео
Объемный цифровой звук
Телевизионный выход

Twister DVD 2

Ускоритель двух- и трехмерной графики
Аппаратный проигрыватель DVD-видео
Трехмерный звук
Работа с шинами AGP и PCI



LUCKY STAR TECHNOLOGY CO., LTD

Head Office: No. 1-6, Wu-chuan 1 Road, Hsin Chuang
City, Taipei Shieng, Taiwan, R.O.C.
Tel: 886-2-22990222 Fax: 886-2-22990112
E-mail: Lucky@c2.hinet.net
web-site: <http://www.lucky-star.com.tw>

Multimedia dep.

Taipei Office: 11F-4, No. 149-49, Sec. 2, Keelung Road,
Taipei, Taiwan R.O.C.
Tel. 886-2-23772503 Fax: 886-2-23772453
E-mail: luckyred@ms23.hinet.net

30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ

30 дней на линии огня — это вам не в тылу. Здесь опасно: стреляют, понимаешь, да и пробраться сюда не просто. Внешние авторы никогда не смогут написать оперативный отчет с линии огня. А если и напишут — что толку, трусоваты они немного и никогда не рискнут дойти до фронта, до линии огня для передачи мне бесценного материала. Здесь нельзя терять осторожность ни на минуту. Кругом враги. Спереди враги, справа и слева враги, и, если присмотреться, даже сзади враги. Чуть зазевался — и тебя уже нет, и понеслась душа в рай.

Пока установилась относительная тишина. Пули не свистят, да и снаряды не рвутся. Вот сейчас и можно перевести дух и доложить о текущей ситуации, что я и сделаю.

Враги (те, что на Западе), как видно, немного умерили свой пыл. После мощнейшего артобстрела под Рождество и в Новый год они, как ни странно, не перешли в решающее наступление. Наверное, копят боеприпасы да ждут технологических новинок от своих инженеров. Зато с Запада не перестают сыпаться клятвенные обещания, сильно перемешанные с ругательствами. Наверное, они просто не хотят дать всем нам расслабиться. Это у меня в последние 30 дней что-то не получается, поэтому в редкие и коротенькие моменты затишья излагаю все только самое интересное, причем предельно кратко. Обещания встречаются в изобилии, и это все же лучше, чем ничего, а посему задокументирую и их.

А наши, те, что совсем близко, что-то приуныли. И не то чтобы боеприпасов у них сейчас нет — их ведь никогда и не было, а просто, может, боевой дух падет, ибо от этих странных субъектов даже обещания доносятся все реже и реже..

Ну вот, опять начинается. Пули свистят над головой, и снаряды рвутся в непосредственной близости. Надо спрятаться. Читайте пока последний отчет с линии огня, а когда будет очередное затишье, напишу еще. Обязательно напишу. Хоть кровью.

Алексей Котко
kotko@gamecenter.ru



МАРТ

1

Фирма Acclaim анонсировала новый гоночный симулятор Re-Volt. Особенность игры заключается в том, что вам придется ездить не на обычных автомобилях, а на маленьких радиоуправляемых машинках.

2

Объявлено о разработках первого add-on'a к игре The Settlers III. Компания Blue Bytes Software планирует выпустить его первого апреля. Может, просто эти ребята с чувством юмора и хотят пошутить?

3

Выпущен комплект миссий к игрушке Sin, который называется Wages of Sin. Об этом нам поведали компании Activision и 2015. Сюда вошли семь новых видов оружия, четыре новых персонажа и 12 новых монстров.

4

В этот день игра Heroes of Might and Magic III официально выпущена на прилавки магазинов компанией 3DO.

5

Фирма PopTop объявила о том, что в стадии разработки находится expansion к игре Railroad Tycoon 2. Он называется RTII: The Second Century, и его появление ожидается лишь летом.

6

Во Франции под давлением общественной организации Familles de France с прилавков магазинов были убраны «наиболее кровавые» игры. В их числе Unreal, Carmageddon II, Sanitarium и некоторые другие.

7

Объявлено об очередной задержке игры Command & Conquer: Tiberian Sun. На этот раз сроки выпуска игры переносятся на июнь.

8

Поздравляем всех женщин с праздником 8 Марта! Для всех остальных читателей сообщаем, что в этот день компании Ubi Soft и Warner Brothers подписали соглашение о создании современной игры на базе фильма Batman.

9

Фирма IMagic объявила детали игрушки Red Fury. Действие будет происходить на Марсе, который оказался почти полностью затопленным водой. Вот вам и предстоит вести боевые действия на различных плавсредствах.

10

RPG производства 989 Studios, которая называется EverQuest, побил все рекорды по количеству копий, проданных еще до выпуска игры. Будущие пользователи EverQuest уже заказали более 8000 экземпляров игрушки.

11

NovaLogic анонсировала очередной 3D-шутер под названием Maximum Overkill. Выход игры ожидается этим летом.

12

Компания Trilobyte прекратила свое существование. До этого в состоянии разработки находилась 3D-action под названием Extreme Warfare. Теперь этот проект либо перейдет к какой-нибудь другой фирме, либо будет закрыт.

13

Фирма Electronic Arts в марте запланировала выпуск рекордного количества игр для PC. Однако заявленные даты выхода игр, как всегда, весьма условны и вполне могут поменяться.

14

Должен выйти очередной мотоциклетный симулятор от EA, который называется Superbike World Championship.

15

Наконец появилось последнее продолжение серии космических симуляторов о звездных войнах фирмы Lucas Arts. 15 марта вышла X-Wing: Alliance. И без всяких задержек, нужно отметить.

16

Все та же Electronic Arts очередной раз порадовала нас новой игрой, которая называется Guns & Ammo. Очевидно, здесь придется изрядно пострелять.

17

На этот день намечен выход еще одной игры от EA Sports, которая называется Sports Car GT.

18

В этот день была заложена основа многих космических симуляторов. Ведь именно сегодня, ровно 34 года назад человек (его имя — Алексей Леонов) впервые вышел в открытый космос.

19

Activision в этот день планирует выпустить игру Heavy Gear II. Если не случилось ничего экстраординарного то, наверное, это уже и произошло, так что можете поискать эту игрушку в продаже.

20

В двадцатых числах марта Lucas Arts запланировала выпуск еще одного продукта на CD. Он называется Classic Line: Star Wars Archives и несомненно порадует всех фанатов «Звездных войн».

21

Компания Sierra прекратила все разработки игры Football Pro 2000. Вот так — не будет вам никакого футбола.

22

Сегодня родился Мухаммед Тарагай УЛУГБЕК — среднеазиатский ученый, построивший обсерваторию около Самарканда.

23

23 марта EA планирует выпустить сразу две игры для платформы PC. Они называются Recoil и Redline. Будем надеяться, что компания выполнит свои обещания хотябы наполовину.

24

Activision объявила о выходе игры с длинным названием Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe разработчика Parsoft Interactive.

25

Фирма Gremlin Interactive выпускает симулятор менеджера, который называется Premier Manager Ninety Nine.

26

Ну вот, все поклонники «Цивилизации» и дождались очередного продолжения легендарной стратегии. На 26 марта намечен окончательный релиз Civilization: Call to Power.

27

Компания Eidos Interactive объявила о выходе долгожданной игрушки Warzone 2100.

28

Нас ждет очередная революция, на этот раз в симуляторах автогонок Nascar. Ведь 28 марта EA Sports наверняка выпустит новую игру Nascar Revolution, которая, как обычно, повлечет за собой разнообразные online-турниры.

29

Очень рекомендуем зайти на MSN Gaming Zone (www.zone.com). Там наверняка проводится какой-нибудь турнирчик. Может, даже выиграете что-нибудь...

30

Должна появиться новая историческая стратегия, которая называется Wargamer: Napoleon 1813.

31

Да, удачный выдался месяц. Вышло большое количество игр, а анонсировано еще больше. Причем, что совсем нехарактерно, это не сопровождалось скандалами и судебными разбирательствами между издателями и разработчиками.

SHORT NEWS

● Gathering of Developers (www.godgames.com) подписала соглашение, по которому она будет издавать игрушку Darkstone производства фирмы Delphine Software. Подробнее о новой игре можете почитать в разделе «Предварительный просмотр».



● Игра Mortyr фирмы Interactive Magic будет впервые продемонстрирована широкой публике на значительном событии в игровом сообществе, которое называется Extreme Annihilation Event и проходит с 12 по 14 марта.

● Компания Infogrames неожиданно объявила о намерении издать игру Silver в Японии. Представитель фирмы порекомендовал японским геймерам запастись терпением и ожидать выхода Silver. Терпение им, несомненно, понадобится, поскольку не было объявлено даже приблизительной даты выпуска. Напомню, что европейский релиз игрушки был намечен на 19 марта.

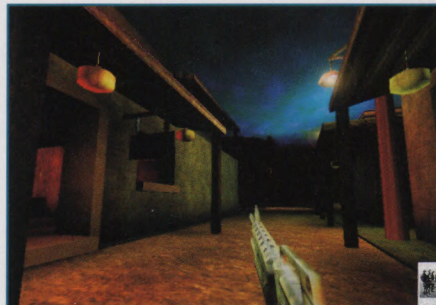
● Снова информация от Infogrames. Фирма объявила о покупке 62,5% акций австралийской компании-дистрибьютора OziSoft. По заключенному соглашению Infogrames получила право в промежутке между 2002-м и 2003 годом выкупить еще часть акций OziSoft, пока фирма окончательно не перейдет под контроль Infogrames.

● На сайте Riva 3D выложен подробнейший отчет о том, как заставить работать наилучшим образом новые драйверы Detonator от NVIDIA. Можете ознакомиться с этим фундаментальным трудом на сайте Riva3D.

Снова морская пехота США в игре Project V1

URL <http://www.gameznet.com/planetv1/>

Сайты, посвященные отдельным играм, сегодня не редкость. Практически любая игра имеет свой сайт, если не созданный самим разработчиком, то хотя бы фанатами этой игры. Причем в последнее время fan-сайты по качеству и информативности ни в чем не уступают фирменным. Открылся самый первый fan-сайт, который называется Planet V1. Он содержит



пользующиеся огромной популярностью, тоже поддерживают игру «стенка на стенку». Наверное, это просто придает игре большее



новости, а также остальные атрибуты сайта фанатов, относительно игрушки Project V1, которая находится в стадии разработки компанией Digital Platoon (www.digitalplatoon.com). Адрес сайта: www.gameznet.com/planetv1/. Сама игра представляет собой трехмерную симуляцию действий самого секретного и элитного боевого подразделения в Соединенных Штатах, которое называется Navy SEALs. Довольно знакомое название, нужно отметить, но мало кто знает, что это означает, поэтому сообщая, что это значит US Navy's Sea Air Land commandos. До сов-

сем недавнего времени все, что касалось этого подразделения, находилось за завесой секретности. Непонятно, почему теперь вся информация становится доступной, но факт остается фактом: некоторые разработчики игр небезуспешно пытаются освоить новое поле деятельности, и в данный момент в разработке находится несколько игр о Navy SEALs. Project V1 будет сделана для популярного сегодня режима multiplayer — командной игры. Наверное, что-то в этом есть, раз такие крупномасштабные проекты, как Starsiege TRIBES и Rainbow Six,

многообразие и делает ее неисчерпаемым источником различных стратегических и тактических схем, разработка которых была бессмысленна при игре против AI. Сам сайт оформлен очень неплохо, и на нем можно узнать любую информацию по проекту Project V1. А если вы разбираетесь в HTML, имеете на своем компьютере ICQ, с нетерпением ожидаете выхода Project V1 и у вас полно свободного времени, можете поучаствовать в совершенствовании сайта, потому что приглашаются все желающие.

Воры работают бесшумно? — Уже нет

Фирма Looking Glass Studios совсем недавно объявила о выпуске аудиоагрегата с игрушки Thief: The Dark Project

URL <http://www.lglass.com/thief/>



Теперь новое звуковое окружение поддерживает Creative Environmental Audio. Эта технология (полное название — Creative Labs' Environmental Audio Extensions (EAX)) создает на персональных компьютерах, оснащенных карточкой Sound Blaster Live!, совершенно убойный многоканальный звук. Конкретно, в игрушке Thief: The Dark Project геймеры наслаждаются в полной мере мощнейшим звуковым движком, который может создавать самые реальные специальные звуковые эффекты. Разработчики утверждают, что им удалось сделать реальностью такое абстрактное понятие, как чувство пространства. Теперь счастли-


ливые обладатели Sound Blaster Live! смогут ощутить его в полной мере. Это выразится в детальном создании такого эффекта, как акустика помещений, которая будет напрямую зависеть от размеров комнат и других параметров. С новой технологией EAX геймеры, по сообщению разработчиков, смогут слышать звуки, идущие «слева, справа, спереди и даже сзади». Судя по всему, звуковые технологии в Thief: The Dark Project действительно на высоте, а если добавить к этому хорошую графику и продуманный сюжет, можно с уверенностью заявить, что игрушка получилась действительно стоящая.

Для тех, кто в пути

URL <http://www.wizardworks.com>

Компания GT Interactive обнародовала свои планы — издать несколько игр специально для операционной системы Windows CE (Compact Edition) через свое подразделение WizardWorks Studios. Первые пять игр, которые выпустит фирма WizardWorks в рамках программы Games to Go! следующие:


Crossword Puzzles,
Fun Pack,
America's Greatest Card Games,
Solitaire Pack Vol. 1,
и, наконец, Casino Pack.

Все пять игрушек будут продаваться приблизительно за \$20, и они должны были появиться в начале марта этого года. Кто знает, может, новая линия игр Games to Go! окажется успешной для WizardWorks, и в скором времени появится что-нибудь типа Deer Hunter 2 для платформы Windows CE. 

Публикуется информация по Duke Nukem Forever

URL <http://www.dukeworld.com/?faq/dukeforever/>

Сервер Dukeworld объявил о публикации официального FAQ'a по игрушке Duke Nukem Forever, которая находится в разработке компанией 3D Realms. Устроители этого документа весьма уважаемые люди из Dukeworld'a — Крис Рэй и Энди Моррис (Chris Ray & Andy Morris) — обещают исчерпывающую информацию в первую очередь по технической стороне разработок Duke Nukem Forever. Есть еще один вопрос, который волнует всех

поклонников предыдущих версий игрушки, детальное освещение которого предполагается в официальном FAQ'e. Речь идет о тех самых полубогаженных девушках, которые очень симпатично танцевали в игре, добавляя ей некий элемент пикантности. Так вот, все, что касается обнаженных девушек, также планируется освещать в FAQ'e. 



Весна — горячее время... Особенно для фанатов 3D-action

Игра Unreal от компании Epic Games (ранее известной, как Epic Megagames) с момента своего появления оправдала все выданные ей авансы и даже больше. Она

называется Unreal Tournament. А тут еще фирма GT Interactive подтвердила свое намерение выпустить официальный




стала настоящим хитом, оставив позади себя многие 3D-шутеры. Во многом это произошло благодаря мощному графическому движку, который и по сей день является одним из лучших. Сейчас ребята из Epic Games трудятся над продолжением игры, которое должно появиться в марте и будет

add-on к хитовой игре. Он будет называться The Return To Na Pail, и по предварительным подсчетам также должен появиться где-то в конце марта. Этот программный продукт будет включать в себя



некоторые карты к игре, которые были созданы фирмой Epic, но по какой-то причине не были помещены в официальный релиз Unreal'a. Сюда войдут как уровни для игры против компьютера, так и для режима multiplayer.

К сожалению, никаких скринов из add-on'a пока не вышло, но они клятвенно обещаются разработчиками, так что держите ухо востро. А пока посмотрите на картинки из Unreal Tournament — они того стоят. 



SHORT NEWS

● Компания Guillemot объявила, что отныне всякий геймер, купивший графический акселератор Maxi Gamer Phoenix или навороченный руль Race Leader Force Feedback получит совершенно бесплатно копию игрушки Speed Busters.

● На Планете Starsiege появился небольшой документ, который призван помочь начинающим пользователям быстро сориентироваться в игре Starsiege TRIBES. Его официальное название Beginners Guide to TRIBES.

● Компания Firaxis выпустила бетатпатч к своей новой игрушке Alpha Centauri. Этот патч призван устранить некоторые баги в игре, равно как и добавить поддержку multiplayer, игры по e-mail, и игры в режиме hotseat (интересно, что это такое?). Patch уже доступен в Internet.

● Судя по информации, полученной с сайта Battle.net, в состоянии разработки находится версия 1.05 патча для expansion'a игры Starcraft, который называется Brood War.

● Компания Westwood Studios (www.westwood.com) открыла на своем сайте новую страничку, посвященную игре Swords & Sorcery. Здесь представлены все разделы, свойственные страничкам об играх, как-то: скрины, features, сюжет, информация от разработчиков и т. д.

● Фирмы Capcom Entertainment и Ingram Entertainment заключили соглашение, по которому Ingram назначена основным дистрибьютером продуктов компании Capcom. Это сделано с целью упрочнения дистрибьютерской сети Capcom.

Космические симуляторы возрождаются

URL <http://www.relic.com>

Весной появится Homeworld

Похоже, нам очередной раз обещают самую навороченную и продвинутую игрушку, причем активно пытаются нас уверить, что это будет как раз то, чего все ожидают с большим нетерпением.

Речь идет об игре Homeworld разработчика Relic Entertainment. Сама компания находится в Ванкувере, что вселяет двойственное чувство. С одной стороны, канадские разработчики не балуют нас играми (по крайней мере, я что-то не припомню), с другой — может, это и к лучшему, может, им

Несмотря на то, что в целом это будет космический симулятор, создатели обещают сделать из игрушки некий коктейль жанров, что должно внести разнообразие в игровой процесс и выгодно выде-



удастся придумать что-то оригинальное и несколько абстрагироваться от того, что уже существует в настоящее время. Игра ожидается весной этого года, и на просторах Сети можно уже сегодня найти по ней исчерпывающую информацию. Наверное, выход игрушки будет способствовать развитию жанра космических симуляторов, если принять во внимание особенности Homeworld. Специально под эту игру разработчики создают (скорее всего, уже создали) уникальный и мощный 3D-движок.

лить Homeworld из огромной армии остальных игр. Объемный и разветвленный сюжет, который обещается разработчиками, также поспособствует росту популярности игры. Графика будет более, чем просто хорошая. Особенно разработчики гордятся высокой детализацией при прорисовке космических кораблей. Здесь можно им поверить — достаточно взглянуть на картинки, графика там действительно приличная. За остальной информацией (а ее довольно много) можете сходить на сайт разработчика — компании Relic Entertainment — www.relic.com.

SHORT NEWS

● Помните, когда-то существовал fan-сайт игрушки Drakan: Order of the Flame, который назывался The Drakan Tribune. Некоторое время назад он исчез. А недавно поступили новости о его возрождении по адресу www.drakan.net. Теперь он еще более мощный и сможет удовлетворить ваше любопытство относительно Drakan: Order of the Flame.



● Модификация известной игры Half-Life, которая называется Russian Front, разрабатывается сейчас фирмой Borderline Productions. Она будет основана на Второй мировой войне, причем на той ее части, что имела место на территории бывшего СССР. Пока не сообщается никакой, даже приблизительной даты выхода игры.

● Фирма EA (www.ea.com) объявила о выходе игры Nascar Revolution. EA Sports не устает продвигать свою древнюю торговую марку NASCAR. Очередная игра, как всегда, повлечет за собой кучу конкурсов и соревнований.

Interplay и Virgin объединяют свои усилия

В игровой индустрии намечается явная тенденция к образованию крупных корпораций с их последующим сотрудничеством. Все компании постоянно чего-то покупают и заключают договора. Особенно это было заметно в начале года (наверное, фирмы делали себе новогодние подарки), сейчас страсти немного поутихли. Но событие, которое недавно произошло, заставило трепетать всех конкурентов компаний Interplay и Virgin. Дело в том, что 17 декабря вышел пресс-релиз, в котором сообщается, что Interplay Productions и Virgin Interactive достигли соглашения, по которому Virgin займется распространением игр Interplay в Европе, а Interplay, в свою очередь, будет способствовать продвижению продуктов Virgin на территории Северной Америки. Со всеми деталями соглашения можно ознакомиться, прочитав полный пресс-релиз, который выложен на сайте I-Play-Games.

SHORT NEWS

● Rage Software подтвердила неофициальную информацию о том, что игра Ruud Gullit Striker выйдет на платформах Dreamcast, PSX и, что наиболее приятно, PC. Очевидно, что это будет футбольный симулятор или футбольный менеджер (Руд Гуллит, ведь какое-то время работал играющим тренером в клубе Chelsea FC).



● Компания Microsoft объявила, что она купила все права на публикацию какого-то футбольного симулятора, который находится сейчас в разработке фирмой Rage. Что это за игра — сейчас покрыто завесой секретности. Однако можно предположить, что это — игрушка из предыдущей маленькой новости.

Месячный рейтинг от PC Data

URL <http://www.pcddata.com>

PC Data опубликовала хит-парад продаж компьютерных игр в США за целый месяц. Посмотрите, как распределились позиции в январе:

Место	Игра	Издатель	Примерная цена
1	* Baldur's Gate	Interplay	\$44
2	5 Starcraft Expansion: Brood Wars	Havas Interactive	\$26
3	1 Deer Hunter II 3D	GT Interactive	\$15
4	3 Cabela's Big Game Hunter 2	Activision	\$19
5	6 Half-Life	Havas Interactive	\$42
6	9 Starcraft	Havas Interactive	\$40
7	* Monopoly Game	Hasbro Interactive	\$16
8	4 Microsoft Flight Simulator	Microsoft	\$44
9	* Sim City 3000	Electronic Arts	\$42
10	9 Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft	\$43
11	16 Deer Avenger	Havas Interactive	\$18
12	11 Wheel Of Fortune	Hasbro Interactive	\$28
13	* Microsoft Age Of Empires	Microsoft	\$29
14	18 Myst	Learning Company	\$16
15	* Myth II: Soulblighter	Bungie	\$41
16	* Diablo	Havas Interactive	\$24
17	8 Frogger	Hasbro Interactive	\$24
18	20 Sierra Sports: Nascar Racing 99	Havas Interactive	\$36
19	* MP Falcon 4.0	Hasbro Interactive	\$45
20	* Tom Clancy's Rainbow Six	Red Storm Entertainment	\$41

Во второй колонке показано положение игры в прошлом месяце. Не удивительно, что там так много звездочек. Все-таки месяц достаточно большой срок для индустрии компьютерных игр. А в январе, после Нового года, как и накануне под Рождество, вышло большое количество игрушек. Первую строчку занимает прекрасная RPG Baldur's Gate. Если вы еще сомневаетесь в этом, просто попробуйте поиграть в нее. Посмотрите-ка на №16, там обособилась первая часть Diablo. Весьма неплохой результат, учитывая преклонный возраст игры. Теперь-то можно с уверенностью сказать, что игра содержала в себе какую-то «изюминку», раз она не покидает хит-парады столь продолжительное время.

Восходит «Тиберийское солнце»

http://www.ww-underground.com

http://www.tiberiumsunt.com


На английском отделении сервера GameSpot недавно появилась навороченная фича, посвященная новому проекту Command&Conquer 2: Tiberian Sun. Здесь полностью расписаны все детали новой игры, и даже представлена информация



о предполагаемых сроках выхода игры, что довольно странно, поскольку ранее мне в Internet не встречалась подобная информация. Игра должна



появиться в апреле этого года. Tiberian Sun — это сиквел бессмертной стратегии Command&Conquer, которая, несмотря на не очень хорошую

графику, долгое время не сходилась с винчестеров геймеров всего мира (а кое-где в нее играют и сегодня). Следует также добавить, что в мире стратегий реального времени C&C и все его продолжения всегда занимали свою немаленькую нишу, и это несмотря на жесточайшую конкуренцию со стороны Blizzard с ее мегахитом Warcraft 2. Вообще, судя по всему, Tiberian Sun ожидается поклонниками C&C с большим нетерпением. В Сети можно найти огромное количество информации по продолжению знаменитой серии. 



Blood 2 дополнился кошмарными уровнями (The Nightmare Levels)




В розничной продаже появился expansion pack игры Blood 2: The Chosen. Так что пристегните ремни и приготовьтесь к The Nightmare Levels. После победы над Ancient One знакомые персонажи Caleb и остальные The Chosen намерены вернуться в Otherworld. Вот по дороге-то они и встретят настоящий кошмар (Nightmare), который просто навис над местностью Wasteland. Не сомневайтесь, что поклонники первой части легко разберутся со всеми новыми неприятностями. Новый add-on, как всегда, сохранит в себе все от оригинальной версии игры, но, конечно, здесь замечены некоторые улучшения. Добавлены шесть новых уровней для multiplayer'a, а также новая возможность Blood Ball — теперь вы сможете сыграть в футбол с вашими сетевыми противниками, причем в качестве мяча



будут использованы головы обезглавленных вами персонажей.

Добавлены новые мощнейшие виды оружия, в том числе Flayer и Combat

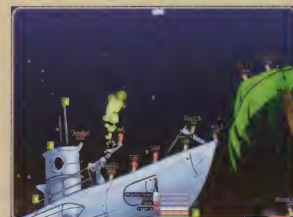
Shotgun. Появилось некоторое количество новых врагов, которые благодаря продвинутому AI еще больше осложняют вам жизнь. К ним, в частности, относятся Gremlin, злобный Nightmare и Cultist. Подводя итоги, скажу, что продолжение, наверное, очень понравится всем фанатам оригинальной версии Blood 2: The Chosen. 

SHORT NEWS

● Несколько новых скриншотов так же, как и парочка звуковых файлов из mission pack Blood 2, появились на сайте PlanetBlood. Сходите на сайт и убедитесь в этом сами. Его адрес: www.planetblood.com.

● В последнее время Internet наводнили слухи, что Panasonic разорвал отношения с компанией Ripcord и оставил без финансовой поддержки шесть игр: Majesty, Fading Suns, Legend of the Blade Masters, Fresh and Wire, Spec Ops II и New World Order.

● Фирма Hasbro объявила, что теперь доступна демоверсия игрушки Worms Armageddon, которую любой желающий может получить в Internet. Официальный представитель компании сообщил, что данная «демка» поддерживает многопользовательскую игру по Сети.



● Sierra FX поделилась информацией о том, что новая игра Babylon 5 Space Combat Simulator, которая ожидается в сентябре, будет иметь встроенную поддержку всех возможностей нового процессора фирмы Intel Pentium III.

● Компания 3DO (www.3do.com) объявила, что долгожданная игра Heroes of Might and Magic III ушла в золото и должна появиться на прилавках магазинов в первых числах марта.

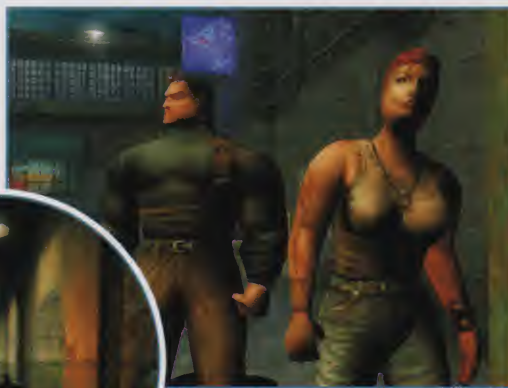


● Группа разработчиков компании Blue Bites, которая называется Murder of Crows переехала на новое место в Hamilton House, что в Техасе. Вроде бы ничего примечательного, однако здание весьма знаменитое. Оно фигурировало в фильме 1991 года «Slacker». К тому же в команде появились новые люди. Все это может отразиться на сроках разработки их новой игры Shadowpact.


Похождения «плохого парня» в разрушенном городе

Очевидно, игральная демоверсия игрушки Kingpin: Life of Crime выйдет даже раньше, чем видеоклип этой игры. Обычно это происходит с точностью до наоборот, но на этот раз есть веская причина. Представитель фирмы Xatrix Entertainment Грег Гудрич (Greg Goodrich) объявил, что это такой хитрый маркетинговый ход. Выход окончательной версии игрушки обещается разработчиками в марте-апреле этого года. Действия игры будут происходить в прошлом, в вымышленном городке Kingpin. В городе этом царит полнейшая разруха, а честному человеку даже на улице страшно показаться — там безраздельно господствуют разные банды. Оттого, видимо, здесь нельзя встретить ни одного порядочного человека — исключительно аморальные субъекты, которые ищут приключений на свою голову, или полицейские, которые до такой степени распустились, что запросто

конкуренцы, так и полицейские только и ждут возможности направить к вам лазутчика. Особо следует отметить звуковое оформление игры. В Kingpin: Life of Crime будет представлена музыка из последнего альбома группы Cypress Hill, который



вышел в конце прошлого года и называется Cypress Hill IV. Вот названия некоторых песен, которые можно будет услышать в игре:

Checkmate, Lightning Strikes и 16 Men Til There's No Men Left. Для тех из вас, кто не имеет никакого понятия о Cypress Hill, короткий ликбез: группа представляет современный энергичный рэп, она образована в 1991 году и с тех пор осчастливила своих поклонников несколькими популярными хитами. К ним можно отнести Insane In The Brain, Thow Your Set In The Air и Ain't Going On Like That. Игровая территория Kingpin будет представлять собой 24 уровня, которые разбиты на семь эпизодов. Особое внимание разработчики уделяют общению с населением в городе. В целом игру, мне кажется, сложно назвать уникальной и многообещающей. Картинки все какие-то мрачные, вот и придется нам, как в обычном 3D-шутере, расстреливать все, что движется под забойный рэп от Cypress Hill. 



всадят вам пулю в спину безо всякого предупреждения. Вот в таких, приближенных к боевым условиям вам придется сыграть роль плохого парня (bad guy) и постараться не только сохранить свою жизнь, но и сделать ее немного лучше. Для этого попробуйте собрать свою собственную банду, но будьте очень осторожны, ибо как ваши

SHORT NEWS

● Уникальный случай — фирма Ensemble Studios имеет желание создать новую игру, в связи с чем в феврале она публично обратилась к геймерам всего мира за помощью. Она проводила голосование по поводу того, какой должна быть их новая игрушка.

● Еще одна игра, а точнее add-on к знаменитому Sin'y, который называется Wages of Sin ушел в золото 18 февраля. Об этом нам сообщила фирма 2015.



● Фирма SSI выпустила патч к игре Chaos Gate под номером 1.2. Он устраняет проблемы как в режиме multiplayer, так и при игре против компьютера.

● Игра TA Kingdoms компании Cavedog задерживается до июня. Первоначально планировалось выпустить ее в марте. Представитель фирмы сообщил, что игра в принципе могла бы выйти и в марте, но разработчики хотят сделать из нее нечто совершенное, а на это нужно время.

● Вышла новая игра Chain of Command, объявила фирма 2AM. Игра представляет жанр multiplayer combat и поддерживает одновременное участие нескольких сотен геймеров. За основу сюжета игры взята Battle of Normandy 1944 года.

Zombie не остановится на успехе Spec Ops

Фирма Zombie VR Studios, похоже, не собирается почивать на лаврах после успешного релиза неплохой игрушки — Spec Ops. Вместо этого программисты и дизайнеры трудятся над разработкой сиквела, который пока называется Spec Ops 2. Игрушка, как водится, будет содержать все лучшее из своей первой части, плюс в нее будут внесены значительные технологические улучшения. В частности, для Spec Ops 2 разрабатывается специальный уникальный движок Viper, который будет использован для отображения поверхностей при перемещении внутри зданий.




В нем будут реализованы самые современные технологии, например высокий уровень прорисовки деталей, что, как обещают создатели, способствует повышенному реализму игрушки. Spec Ops 2 будет в основном ориентирована

на игру команд по локальной сети или Internet. На сайте компании-разработчика пока, к сожалению, нет никакой информации по новому проекту, возможно, она появится в ближайшем будущем. Однако представленные картинки



URL <http://www.zombie.com>

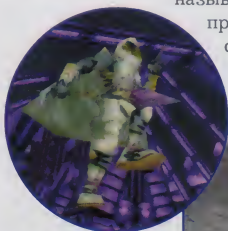


обладают высоким качеством, сравнимым с качеством фотографий, что не может не радовать, поскольку в целом это не характерно для игр, находящихся на такой ранней стадии разработки. 

Состояние разработки игры Anachronox

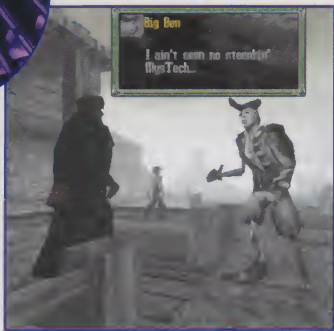
URL <http://www.ionstorm.com>

Один из создателей игрушки Anachronox компании Ion Storm Том Холл (Tom Hall) поделился некоторой информацией о состоянии дел в разработке игры. Он сказал, что в данный момент команда создателей заканчивает работу над первой частью игры, которая называется The Bricks. Уже практически готовы такие составляющие, как окружение, битвы и внутри-игровое видео. Сама игра



будет представлять жанр RPG, и в ней будет использован популярный движок Quake II. Особое внимание разработчики уделяют созданию

качественной интерактивной музыки, игрового оружия, и вообще они с самой большой тщательностью создают все, даже самые незначительные



элементы игрушки. В Anachronox будут использованы многие новые технологии со страшными названиями, например vertex deformation и frame-synching. К сожалению, информация по игре (даже на сайте Ion Storm) представлена весьма скудная. Не указывается даже предполагаемой даты выхода, однако есть несколько картинок, что не может не радовать. ✎

Alpha Centauri расширяется

От компании Firaxis поступили приятные новости, которые опубликованы на официальном сайте игрушки Alpha Centauri (www.alphacentauri.com). Фирмой выпущен update к этой прекрасной пошаговой стратегии. Он занимает всего 800 Кбайт, но тем не менее включает ряд заметных улучшений. В частности, добавлена поддержка игры по e-mail и в режиме hot seat. Звук игрушки теперь поддерживает технологию EAX, а также внесены некоторые усовершенствования в игровой AI. Это далеко не полный список усовершенствований, каким-то чудом умещенных в файл размером 800 Кбайт. Сходите на официальный сайт Alpha Centauri, и вы узнаете всю информацию о новом update'e, а также сможете скачать его прямо оттуда. ✎



Набор инструментов для Rainbow Six

URL <http://www.redstorm.com>

Некоторое время назад вышел toolkit для очень популярной игры Rainbow Six. Он доступен везде, где есть Internet, и его можно получить там в виде бета-версии. Официальное название этого программного продукта — R6 Toolkit. Создатели распространяют информацию о том, что же это такое. По всей



видимости, R6 Toolkit представляет собой набор простеньких утилит, которые призваны облегчить жизнь поклонникам игрушки Rainbow Six.

В частности, сюда входят такие программки:

- R6 multiplayer launcher,
- R6 server creator,
- Disabling of Windows keys (нечто, что активно противодействует сбоям в системе),
- адресная книга любимых игровых серверов,
- утилита для настройки чувствительности мышки,

и другие, менее значительные программы.

Напомним, что Rainbow Six это популярный антитеррористический шутер производства фирмы Red Storm Entertainment. Сходите на сайт компании-разработчика, там представлена полная информация как по самой игре, так и по недавно выпущенному expansion'y Eagle Watch. ✎

SHORT NEWS

• Началось открытое бета-тестирование онлайн-овой RPG, которая называется Lineage. За остальной информацией сходите на сайт игрушки (www.bloodpledge.com).

• Сервер GameStorm (www.gamestorm.com) объявил о событии под названием Stellar Emperor Weekend War. Оно состоялось 26 февраля и представляло собой турнир по этой игре жанра space strategy/action, по результатам которого вручались разные призы. В частности, победитель получил страшный девайс, который был анонсирован как UltraQ High Performance 3D Audio Component.

• Pop Top Software объявила о намерении выпустить этой весной expansion, который будет называться Railroad Tycoon II: The Second Century. В роли издателя этого программного продукта выступит группа GoD (www.godgames.com).

• Стали доступны некоторые скучные детали стратегии реального времени Dark Reign II, которая ожидается от компании Activision (www.activision.com). Ключевыми факторами успеха игры станут: построение мощной базы, эффективное управление ресурсами и, конечно, грамотное ведение боя.

• Компания Paramount проводит переговоры с фирмой Eidos (www.eidos.com) о возможности съемок фильма Tomb Raider, где главная героиня предстанет в образе мультипликационного персонажа. Это произошло после нескольких месяцев безуспешных поисков актрисы, которая могла бы сыграть Лару Крофт (Lara Croft). К сожалению, эта любопытная новость пока официально не подтверждена ни одной из компаний.



А у нас...

А у нас все тихо, все спокойно. Может, это просто очередное затишье перед бурей. Хотелось бы в это верить, тем более мысль, что все закончилось, не укладывается в голове. Тем более, что-то все же есть.

Российская компания K-D Lab, которая не так давно запомнилась нам игрой «Вангеры», начала работу над своим новым проектом «Мехосома». По этому случаю фирмой выпущен пресс-релиз, содержащий весьма скудную информацию

что K-D Lab уже неоднократно радовала нас вполне приличными игрушками, которые отличались высоким качеством и оригинальностью. Взять хотя бы упомянутую игрушку «Вангеры». В марте компания должна была

выпустить техническую демоверсию игры, которая, по замыслу создателей, должна продемонстрировать всем российским и зарубежным издателям положительные особенности игрушки, о которых так много говорилось в пресс-релизе.

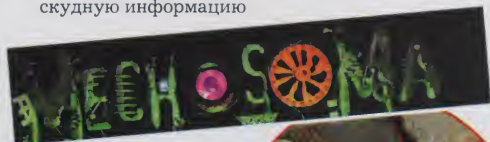
Компания «Бука», похоже, опровергает все самые пессимистичные высказывания скептиков о том, что российский производитель компьютерных игр умирает медленно, но верно. В середине марта фирма планировала издать полностью русифицированную версию Героев Меча и Магии III: Возрождение Эрафии. На Западе игра уже давно издана, поэтому российскому игроману, скорее всего, уже встречалась английская версия. Намерение «Буки» издать Might & Magic III

тем более приятно, что первые две части знаменитой пошаговой стратегии особенно полюбили в российском геймеру. В лицензионной коробочке с русифицированной игрой всякий купивший ее сможет найти полное (144 страницы) описание игрушки на русском же языке. Предполагаемая розничная цена этой коробочки — 10,5 у.е.

Еще одна российская фирма Maddox Games, адрес которой www.maddox.aha.ru продолжает работы над авиасимулятором штурмовика Ил-2. Полное название игры — IL-2 Sturmovik Tank killer. Представители фирмы сообщают, что, по их мнению, очень важно показать Вторую мировую войну в том месте, где, собственно, велись все решающие сражения, то есть на Восточном фронте. Практически не существует ни одного авиасимулятора, кото-

выпустила набор дополнительных миссий к популярной игре Z.A.R., который называется Z.A.R. Mission Pack. Его особенность в том, что, как отмечают разработчики, он является самостоятельной игрой, а не add-on'ом к известной игрушке.

рый бы позволил полетать на советском самолете времен Второй мировой войны, и компания Maddox Games хочет заполнить вакантную нишу. Это тем более приятно, что обещается высокая детализация графики и достоверная передача всех особенностей пилотирования Ил-2, равно как и других самолетов представленных в игре. Игрушка находится в стадии разработки и о предполагаемой дате выхода пока ничего не сообщается. Компания также



о будущей игре. Идея о новом проекте закралась в умы разработчиков еще в сентябре 1998 года, однако лишь с января



работа над проектом ведется на полную мощность. Разработчики обещают смешение жанров плюс оригинальность. И вообще они заявляют, что «Мехосома» это та игра, которую все давно ждут, но еще сами об этом не знают. Девизом будущей игрушки является фраза: «Вы знаете эту игру, но вы никогда не играли в нее прежде!» Довольно спорное высказывание нужно отметить. Особенно если принять во внимание тот факт, что, судя по пресс-релизу, разработчики сами имеют весьма смутное представление о деталях «Мехосомы». Однако некоторые подробности все же сообщаются. В игре будет использована «ноу-хау» технология Surmap v2.0, гибрид воксельного и полигонального подходов к созданию игровых пространств. Не стоит забывать,



А у них...

А у них в апреле жизнь бьет ключом и даже переливается через край. На этот, казалось бы, ничем не примечательный месяц намечены релизы довольно многих игр.

Начать, конечно, следует с долгожданного продолжения знаменитой стратегии реального времени Command & Conquer, которое называется Tiberian Sun. Выпуск этой новой игры запланирован на начало апреля, поэтому велика вероятность, что вы уже ее видели. А ожидалась она с большим нетерпением совсем не напрасно. Помните самую первую игру Command & Conquer? Она долгое время не сходила с винчестеров наших с вами компьютеров,



а кое-где установлена и сегодня. Новая игра, как водится, возьмет самое лучшее от оригинальной версии, чем является на редкость удачный gameplay. Плюс к этому графика, как видите, претерпела значительные улучшения, однако интерфейс остался без изменений. Это не может не радовать, так как Tiberian Sun позволяет всем фанатам C&C сразу после установки включиться в игровой процесс без каких-либо затруднений.

Мир RPG, прогрессирующий в последнее время (а еще совсем недавно многие скептики хоронили этот жанр), должен пополниться новой игрушкой Lands of Lore III. В роли разработчика выступает все та же фирма



Westwood Studios. Интересно, сможет ли новая, навороченная RPG забрать часть рынка, где в данный момент господствует Baldur's Gate. Подробнее об этой игре, равно как и о предыдущей,



можете почитать в разделе «Предварительный просмотр» мартовского номера.

И еще немного о RPG.

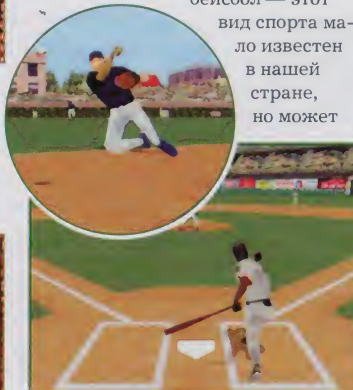
На просторах Сети игра Ultima Online пользуется огромной популярностью, а теперь у нее появился конкурент в виде новой Online-RPG, которая называется EverQuest. В связи с этим хочется отметить сайт этой игры www.everquest.com. Это один из самых красивых и навороченных сайтов, виденных мной. Он просто переполнен небольшими Java-приложениями. Заходите сюда за любой информацией по EverQuest.

Компания Activision в начале апреля планировала выпустить CD-ROM с неким программным продуктом, который называется Jack Nicklaus Presents: Golden Bear Challenge. Однако ни на сайте компании, ни где-либо еще никакой информации по этому чуду не проскакивало. Поэтому можете по-

искать эту игру, хотя бы из любопытства: чего хоть это такое.

ЕA Sports не устает радовать нас разнообразными спортивными симуляторами. На этот раз компания выпустила очередной бейсбол — этот

вид спорта мало известен в нашей стране, но может



поэтому и стоит приобрести игрушку, чтобы узнать побольше о бейсболе. Если надумаете сделать это — игра называется Triple Play Baseball 2000.

Нельзя также не отметить недавний выход продолжения известной пошаговой стратегии Heroes of Might & Magic III (читайте «Предварительный просмотр» в мартовском номере). Вроде ничего примечательного, но игра пользуется огромной популярностью в нашей стране. Графика, по сравнению с предыдущей версией, стала лучше, юнитов — больше, звук — круче, и вообще игра значительно улучшилась, сохранив при этом атмосферу предыдущих версий. Так что поиграйте — не пожалеете.

Жанр авиасимуляторов нынче не в почете. Новые игры выходят относительно редко, и, что малопривлекательно, они наиболее требовательны к нашим с вами компьютерам. Практически любая современная деталка отказывается ра-



ботать без графического акселератора. Один из партнеров фирмы EA — Jane's Combat Simulations специализируется как раз на играх этого жанра. Компания в апреле выпускает новую игрушку под названием A-10 Warthog. Игра будет отличаться превосходной



графикой и хорошей прорисовкой земной поверхности. Ожидается поддержка multiplayer как в режиме cooperative, так и простого deathmatch'a. Судя по всему, игра ожидается действительно стоящая, и она, несомненно, порадует поклонников жанра, которых по всему миру довольно-таки много. Если вам нужно подтверждение моих слов, почитайте подробности игры в разделе «Предварительный просмотр». 



SHORT NEWS

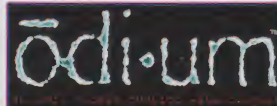
● Фирма Sierra (www.sierra.com) за последнее время обросла огромным количеством слухов. Сначала в Сети появилась неподтвержденная информация о глобальной реорганизации фирмы, а затем поползли слухи, что (о, ужас) под угрозой срыва находятся такие проекты, как игра, основанная на творчестве Толкиена Middle-Earth, и находящаяся в стадии разработки игрушка по фильму Babylon 5.

● Компания Hasbro объявила, что игра MechWarrior3 в данный момент завершена на 80 процентов. Фирма планирует представить окончательную версию игры на выставке E3. Официальный представитель фирмы отметил, что начало розничных продаж игрушки планируется через несколько дней после окончания выставки.

● Утомительный процесс бета-тестирования игры EverQuest наконец закончен. Игрушка ушла в печать, и ее появление на прилавках магазинов намечено на 16 марта. Можете уже попробовать там ее поискать.



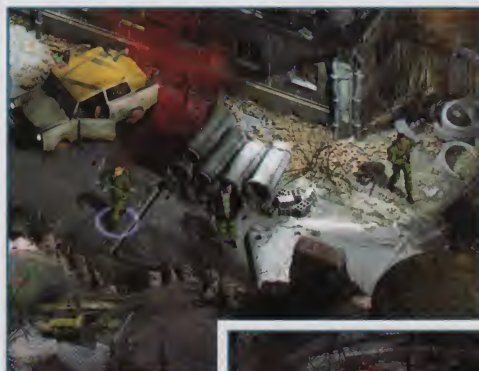
Выход Odium'a снова отложен



<http://www.lith.com>

Коротенькая новость на сервере у компании Monolith сообщила нам, что игрушка Odium, которая представляет жанр RPG/Strategy,

задерживается до осени 1999 года, так как разработчики хотят еще больше усовершенствовать игру и особенно улучшить такой ее элемент, как gameplay. На мой взгляд, причины более чем убедительные :). Название игры Odium переводится как «смесь ненависти и отвращения», но хочется верить, что сама игрушка после появления не будет вызывать столь отрицательных эмоций. Все



действия Odium будут происходить в жутковатом и мрачном мире, что, несомненно, должно понравиться любителям разного рода ужасиков. Вам

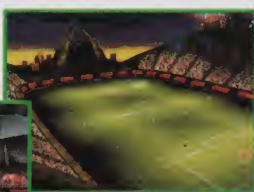
придется сыграть за секретного сотрудника НАТО по имени Коул Салливан (Cole Sullivan), в подчинении которого находятся еще три человека, и вы ими также будете управлять. Ваша команда должна будет провести какое-то секретное расследование, в ходе которого вам придется решить не один десяток разных загадок.

Более 40 различных персонажей игры призваны помочь вам в этом либо превратить вас в бесформенную кровавую кучку. Глядя на картинки из игры, хочется отметить

высокую детализацию при прорисовке фона. Этот факт не может не радовать, так как в последнее время наметилась тенденция к созданию в жанре RPG высококачественной трехмерной графики, ни в чем не уступающей графике самых популярных 3D-шутеров.

Руд Гуллит привлечен к созданию футбольного симулятора

Игрушка Ruud Gullit Striker, как отмечают сами разработчики, идет по следам очень успешного проекта английской компании Rage, который назывался Incoming. Здесь будут объединены в единое целое уникальный сюжет, простота управления и прекрасная трехмерная графика. В данный момент игрушка создается опытной командой разработчиков, которым нет равных в таком жанре, как спортивные игры. Активную помощь в создании игры оказывает сам Руд Гуллит (Ruud Gullit), который предоставляет консультации по тактике игры. Знаний по этому вопросу ему не занимать — после долгой и успешной карьеры футболиста Гуллит работает тренером одного из английских клу-



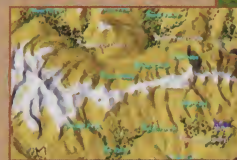
бов. Авторитетный комментарий ко всему, что будет происходить на игровом футбольном поле, предоставят Джонатан Пирс и Рон Аткинсон (Jonathan Pearce and Ron

Atkinson). Игра будет сделана на уникальном 3D-движке, который разрабатывается специально под эту игрушку. Движок призван реализовать все возможности самых современных графических акселераторов. Остается добавить, что выход игры ожидается в третьем квартале 1999 года.

Открыт сезон охоты на Open Season

Компания Head Games Publishing выпустила expansion к хитовой игре Big Game Hunter 2, который называется Open Season. Add-on к популярной игрушке позволит геймерам поохотиться в некоторых новых регионах США, например в штатах Кентукки и Колорадо. Игра содержит 36 новых охотничьих участков и более 50 дополнительных охотничьих примочек. Матерые охотники смогут выбрать себе оружие по достоинству из богатого арсенала в семь новых стволов, в том числе сюда входят пять новых винтовок и обрез 12-го калибра. Плюс к этому в expansion добавлены два

новых типа лука и девять типов другой аммуниции. Качественные изменения также коснутся Open Season. Будет несколько изменен интерфейс, что облегчит геймерам процесс пере-



движения в улучшенном 3D-окружении. Сюда будет включено некоторое количество (более

100) видеовставок, где можно будет увидеть, как выглядят животные из игры в природе. Предполагаемая розничная цена Open Season — \$18.

Байкеры всего мира могут посмотреть на игру AMA Superbike

(URL) <http://www.motorsims.com>

Фирма Motorsport Simulations объявила о своем намерении продемонстрировать свою игрушку AMA Superbike на событии, которое называется Bike Week, и пройдет в этом году в городе Daytona, штат Флорида. Bike Week — это ежегодное развлекательное мероприятие, посвященное всему, что связано с мотоциклами. Оно обычно пользуется



огромной популярностью, и в этом году ожидается приток более чем 300 тысяч разного рода энтузиастов со всего мира. Фирма Motorsims на Bike Week планирует устроить официальную презентацию игрушки Superbike, после чего будет проведен небольшой турнир по компьютерным мотоциклетным гонкам. В числе прочих, в нем примет участие чемпион по настоящим мотогонкам Дэвид Садовский (David Sadowski). В связи с чем он даже сказал несколько слов: «Я очень рад, что являюсь частью команды



фирмы Motorsims. Ребята из этой фирмы просто одержимы разными гонками, а это значит, они обязательно станут лучшими в этой области.

Любой, кто захочет проверить себя в честной, официально достоверной гонке, обязательно приобретет игру AMA Superbike».



Hasbro решила несколько обновить Tetris

Hasbro Interactive подписала соглашение сразу с двумя компаниями The Tetris Company и Blue Planet Software, по которому она собирается издать версию «нового поколения» классической игры Tetris.

Новый программный продукт будет носить громкое название The Next Tetris и предложит всем любителям творения господина Пажитнова несколько новый взгляд на старую игрушку. Вот, например, не замедлит сказаться такое модное нынче явление, как multiplayer. Еще одна интересная цифра представлена в сообщении по этому поводу:

оказывается, с 1986 года по всему миру было продано около 50 миллионов экземпляров игрушки Tetris. Интересно, как же удалось установить такую точную цифру и зачем вообще покупать Тетрис? В новом The Next Tetris, как сообщается компанией Hasbro, можно будет сыграть в современный «продвинутый» вариант Tetris'а либо насладиться

классической «древней» версией игрушки. Однако ни слова не сказано о различиях между этими двумя тетрисами. Со своей стороны, я сильно подозреваю, что никаких различий не предвидится. Окончательный релиз игры для PC ожидается этой осенью, так что трепещите, геймеры: очень скоро все мы сможем поиграть в НАСТОЯЩИЙ тетрис.

Nova Logic объявила о новом проекте

Фирма Nova Logic анонсировала третий сиквел популярного авиасимулятора для PC под названием F-22 Lightning III.

Новая игра, выпуск которой планируется в мае этого года, будет использовать некоторые современные технологии (куда ж без этого). Например, популярное нынче голосовое общение геймеров в процессе игры будет реализовано с помощью технологии Voice-Over-Net. Весь проект задумывается в основном как игра в режиме on-line, которая должна стать хитом на сервере NovaWorld. Здесь смогут принять участие до 120 игроков одновременно. В третьей части авиасимулятора будут присутствовать новые самолеты, а также добавится возможность использования ядерных боеголовок. В игре планируется сделать 40 уровней для режима single player. Nova Logic представит несколько нововведений, которые найдут отражение в F-22 Lightning III. К ним можно отнести специальные эффекты: реалистичное отражение погодных условий (ветер, дождь, снег и другие) и изменение условий полета при смене температур.



(URL) <http://www.novalogic.com>

SHORT NEWS

● Фирма Interplay провела чат в Internet по поводу игрушки Starfleet Command. В нем приняли участие Эрик Бетке (Erik Bethke) — руководитель проекта, Крис Тейлор (Chris Taylor) — ведущий дизайнер и Марк Хертоф (Mark Hertogh) — главный программист игры. Это крупномасштабное мероприятие прошло 25 февраля.

● Фирма Digital River решила осложнить себе жизнь. Теперь она будет заниматься продвижением и продажей игрушек фирмы Eidos, в числе которых Tomb Raider III, Final Fantasy VII и Gangsters. Digital River будет также распространять через Internet бесплатные демоверсии новых игр.

● По данным фирмы SegaSoft игровой сервер Heat.net значительно упрочил свои позиции в 1998 году. Число зарегистрированных на нем пользователей всего за один год возросло вчетверо, а количество представленных игр утроилось. Количество пользователей Heat.net теперь более миллиона человек, а за один январь оно возросло на 20%.



● Гигант компьютерной индустрии Electronic Arts приобрела права на торговую марку «Формула 1». Компания планирует в связи с этим выпустить несколько игрушек для PC и приставок. Лицензия дает право на упоминание в играх всех команд, гонщиков, трасс и машин «Формулы 1».

Starsiege от компании Dynamix ушла в золото

URL <http://www.starsiegeplayers.com>

После более чем двух лет разработки самого большого проекта в истории компании Dynamix вышла игрушка Starsiege, это произошло в середине марта. Рано утром 25 февраля игра была признана полностью завершенной сразу тремя командами. Это, собственно, группа разработчиков Starsiege, служба контроля качества компании Dynamix и Sierra Corporate Product Certification. Первая партия запечатанных коробочек с игрой ожидалась в количестве 250 тысяч штук. Совсем немало, надо отметить. Сама игрушка Starsiege представляет собой продвинутую трехмерную симуляцию с научно-фантастическим сюжетом. Специально для нее разработчики создали уникальное 3D-окружение, и они пытаются нас уверить, что



такого доселе еще никто не видел. Особой гордостью создателей является интерактивный видеочешник, который призван помочь игрокам всех уровней сразу включиться в игровой процесс. По всей видимости, это похоже на какую-то трехмерную войну роботов. За остальной информацией по новой игре можете сходить на сайт www.starsiegeplayers.com, где она (информация) представлена в изобилии. ✎

SHORT NEWS

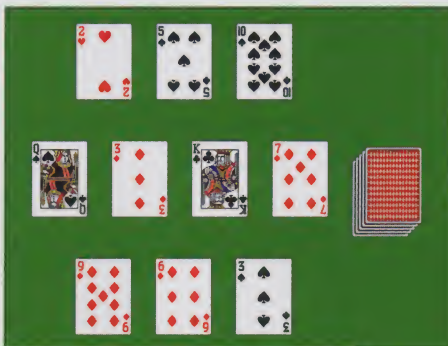
● Фирма WizardWorks анонсировала новый программный продукт, который называется Bird Watcher. Это будет подобие обучающей программы, с помощью которой геймеры (и не только) смогут узнать много нового о птицах в Соединенных Штатах. В Bird Watcher будет представлено более 140 различных видов птиц.

● Компании Motorcross Simulations и Sports Car Club of America (SCCA) объявили о заключении соглашения, по которому Motorsims разработает и издаст несколько игр, основанных на событиях в рамках SCCA. Также Motocross Simulations получила права на такие классы автогонок, как Sports Racing, Formula Racing и ProRally.

● Многие геймеры и не подозревают, что фирма Sierra имеет подразделение, которое занимается не компьютерными играми, а выпускает разный полезный софт. Вот недавно оно выпустило программный продукт, который называется Web Studio. Теперь он бесплатно прилагается к некоторым играм фирмы.

Российской компанией анонсирована игра MegaCards

Российская компания-разработчик Halava Technologies обнародовала некоторые планы на апрель этого года. Фирма эта довольно прогрессивная и не желает отставать от современных технологий (западные фирмы ведь не отстают), а поэтому первого апреля 1999 года ею анонсирована новая игрушка MegaCards. На самом деле это даже не одна игра, а целый программный продукт, который включает в себя три популярных пасьянса и карточную игру «дурак». Игрушка, по всей видимости, просто перевернет наше с вами представление о карточных играх, равно как и установит новые стандарты в компьютерной игровой индустрии, по крайней мере для российских разработчиков. Достаточно сказать, что создатели планируют полностью адаптировать игру к новому процессору от Intel до Pentium 3. При этом разработчики заявляют: чтобы насладиться всей прелестью новой игры



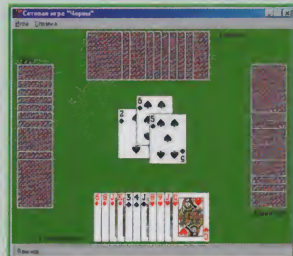
и прочувствовать все возможности новых технологий, вам и придется воспользоваться компьютером на базе P3. Ведь именно P3 указан в рекомендуемых системных требованиях MegaCards. Графика также ожидается очень приличная, и новые 3D-акселераторы от фирмы 3Dfx на базе технологии Voodoo3 с ней, несомненно, справятся. Однако для этого вам понадобится как минимум 19 Мбайт видеопамяти. Так что если хотите вкусить всю прелесть трехмерной графики и прекрасного звукового оформления из MegaCards, то копите деньги. ✎



Чемпионат по игре «Червы» на MSN Gaming Zone

URL <http://www.zone.com>

Когда захожу на игровой сервер Microsoft, мне всегда интересно, какие игрушки в данный момент пользуются наибольшей популярностью. И практически всегда это лишь две игры — Hearts и Spades. Для меня остается загадкой, почему на MSN Gaming Zone доминируют такие простенькие и спокойные игрушки (может, именно потому, что они спокойные и простенькие). Но тем не менее факт остается фактом. А начиная с 22 февраля, на Gaming Zone проводился турнир по игре Hearts, который остроумно назван Hearts For Hearts. Он был проведен по олимпийской системе, то есть проигравший сразу же покидал соревнования. В состязаниях приняли участие первые 192 геймера, которым удалось попасть в Atrium Room на MSN Gaming Zone. Финальная часть турнира проводилась 26 февраля. Там приняли участие 16 лучших специалистов по Hearts и окончательно определился обладатель титула King/Queen of Hearts. Microsoft (www.microsoft.com) щедро одарила победителей и призеров подарками. В качестве призов были анонсированы: какие-то шоколадки Godiva, букеты цветов (интересно, как была организована доставка цветов по всему миру) и единственный полезный подарок — футболка с символикой MSN Gaming Zone. ✎



В апреле должен появиться Baseball 2000

Компания Microsoft объявила об открытии официального сайта игрушки Baseball 2000

URL <http://www.microsoft.com/sports/baseball2000/>


Игра представляет собой сильно улучшенный (по сравнению с предыдущей попыткой, Microsoft Baseball 3D) спортивный симулятор бейсбола. Выход игрушки ожидается в апреле этого года. Baseball 2000 приглашает фанатов этого вида спорта со всего мира принять участие в виртуальных соревнованиях. Реальная графика, дружественный AI, качественные изображения и звук создают в игрушке совершенно неповторимый gameplay. По крайней мере, все это клятвенно обещается разработчиками. Игра будет основана на сезоне 1999 года в американ-

ской бейсбольной лиге. В связи с этим обещается достоверное отображение в ней следующих элементов: самих игроков, их клубной формы, статистики матчей, разного рода рейтингов и еще многого другого. Игроки, как обещают разработчики, будут выглядеть и вести себя точно так, как их «оригиналы» в реальной жизни.

В последнее время вошло в моду привлекать к созданию спортивных симуляторов известных комментаторов. Baseball 2000 не станет исключением. На этот раз свой голос предоставит некто Том Бриннеман (Thom



Brenneman). Обещается также детальная прорисовка всех особенностей реальных стадионов и большое количество камер на них, с помощью которых геймеры и смогут видеть, что происходит на поле. Еще одной особенностью будущей игры (разработчики


считают это большим плюсом) станет тот факт, что для такой хорошей графики вам совершенно не понадобится какой-либо графический акселератор. 



Midtown Madness получает «жука»

Компания Microsoft сегодня объявила о подписании соглашения с Volkswagen Worldwide, по которому в новую игру Midtown Madness будет включена машина под названием New Beetle. Форма и технические характеристики машины будут в точности сохранены. Сама игра представляет собой крутые гонки по улицам центральной части славного города Чикаго. Midtown Madness станет первой игрой, в которой будет виртуально представлен VW New Beetle, и всякий геймер, купивший игрушку, сможет составить представление об



этом автомобиле. А в целом игра даст вам возможность покататься на одном из десяти уникальных транспортных средств, в числе которых новая и классическая модели Ford Mustang, экзотические спортивные модели, полицейские машины и даже какой-то навороченный грузовик на 18 колесах. Для большей убедительности всего происходящего, каждая из десяти машин будет иметь свои собственные характеристики и по-разному передвигаться в зависимости от дорожного покрытия. Игра предлагает также пять различных сценариев, начиная с банальной гонки по трассе и заканчивая произвольной ездой по городу, где вы сможете отвести душу и стать инициатором многочисленных аварий (смотри картинки). Microsoft планирует продвигать multiplayer этой игры на MSN Gaming Zone. Зайдите на официальный сайт игрушки на сервере www.microsoft.com, он недавно открылся и там довольно много информации и картинок. 

SHORT NEWS

- Фирма BSG создала новый наворот для рынка компьютерных игр. Он называется Interior LX и представляет собой большое кресло с вмонтированными в него кнопками, джойстиком и, что самое главное, с колонками, создающими звук повышенной реальности.

- Фирма Loki Entertainment хочет освоить новое поле деятельности. Она планирует перенести несколько компьютерных игр для PC на платформу Linux. Одной из первых игр для линукса станет новая игрушка компании Activision Civilization: Call to Power.



- Компания Bungie выпустила версию 1.2 очень популярной игры Myth II: Soulblighter. Эта версия содержит несколько незначительных улучшений, а также здесь исправлены многие баги.

- Фирма GT Interactive купила права на издание новой стратегии Anno 1602 на территории Северной Америки, Австралии и Новой Зеландии. Официальный представитель фирмы сообщил, что по предварительным подсчетам игрушка должна выйти этим летом.

- Фирма CODEMASTERS объявила о своем намерении издать игру No Fear Downhill Mountain Biking. В игре, как можно догадаться, придется кататься на велосипедах по горам. Выход игры был анонсирован на конец марта.

НАШИ ХРОНИКИ (в смысле, будни!)

В холле здания, где расположена наша дорожная редакция, 1 марта появилось объявление: «На первом этаже утерян 17-дюймовый монитор породы «самсунг», окрас белый, нашедшего просьба вернуть за вознаграждение». Все сотрудники редакции, обремененные казенными 15-дюймовками, вышли на поиски. Увы, ничего не нашли: видимо, монитор успел прибиться к какой-нибудь бродячей стае. Но Юра Травников с тех пор взял привычку по дороге на работу заглядывать под каждый кустик: вдруг там видеокарта вырастет?

ГДЕ ЖЕ ЗЛОБНЫЙ ПИНГВИН?

**ГЭГ: история рождения и карьеры.
Интервью с создателями самого
хитового русского квеста.**

В процессе размышления над тем, кого бы затащить к нам на очередное интервью, мой мозг получил от соответствующего рецептора донесение о сотрясении воздуха мелодичным звуком «кдам-дуунь», означавшим прибытие некоего электронно-почтового сообщения в мой не менее электронно-почтовый ящик. Размышление было прервано, а рука судорожно потянулась к мышке — вдруг кто что-то умное написал. И точно. Пришло письмо от «Нового Диска», в котором оный оповещал о грядущих релизах «второго ГЭГа» и русского «Санитариума».

Какой такой второй ГЭГ, очумело пронеслось по нашей редакции. Как? Где? «Да это ж МегаХит», — выразился Юра Травников (он у нас вообще такой, иногда как скажет что, так просто и не знаешь, что ответить). Такой вот второй ГЭГ, ответил нам «Новый Диск». Как сделаем,

приезжайте, забирайте и радуйтесь. Ну, Юра тут просто в пляс пустился, он у нас большой фанат оной игрушки в виде ейной еще первой части; что касается моей скромной персоны, то она решила воспользоваться сим фактом для получения интервью.

Впрочем, экспертиза выявила несоответствие понятия «второй ГЭГ» и той игрушки, что обнаружилась в коробке черного цвета с кодом «ГЭГ+» на обложке. «ГЭГ+» — это фактически первый диск от обычного «ГЭГа», только с голыми тетками вместо неголых. Видимо, предназначено это для тех игроков, у которых фантазия свое додумывать отказывалась во время обычной игры. Тем не менее идея была принята: надо пообщаться с Александром Коповым, который главный начальник ГЭГа и попутно Гари Tasker, главный там герой.

Встречайте.

Иван Шаров

Иван Шаров: С чего вдруг было решено заниматься игрушками и чем Вы занимались до того?

Александр Копов: Как обычно бывает, все вышло случайно. Просто в нужное время встретились нужные люди. До этого мы даже близко ничем подобным не занимались. И тут вдруг появляется человек совершенно гениальный и говорит, мол, давайте игрушки делать. Я долго призывал его опомниться, объяснял, что игрушки наверняка делают какие-то специальные люди и т. д., но он, слава богу, меня не слушал... Причем главным его доводом было не «Чем мы хуже?», а «Уж всяк мы их круче!». Убедительно, да?

Чем я занимался до этого? Всего не перечислишь, потому что какой фигней я только не занимался. Поэтому перечислю только несколько видов деятельности, в которых я выступал профессионально: киноактер, студент МИФИ, инженер, пастух, муж и отец, бизнесмен, тусовщик, директор, бездельник. Отмечу, что к любому из вышеперечисленных занятий относился серьезно и добросовестно, за что имею соответствующие благодарности в трудовой книжке.

И. Ш. : Как придумывается игра? Что приходит в голову сперва, что потом, чем это все сопровождается, сколько народу участвует в самом процессе придумывания, насколько все это изменится потом, по ходу дела?

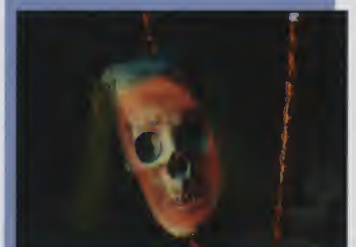
А. К. : Как придумывается игра? Честно говоря, точно не знаю. На мой взгляд, существует единственный базовый принцип: «Игра должна выдумываться легко». Сначала появляется некая общая идея, которая по мере продвижения проекта



То, что мне пришлось выступить в роли Гари, вообще вышло по чисто техническим причинам.



Мы же с нуля начинали — никаких наработок и технологий у нас не было. А для постановки работы с видео требовалось время и постоянное присутствие актера.



Вот на мне и стали все это дельце отлаживать...

неоднократно трансформируется и обрастает душераздирающими подробностями. Ну, например: — Так, все, решили: наш герой — секретный агент. — Слушай, да все главные герои — секретные агенты! — А у нас пусть будет девственник-импотент. Это круто!

— А чего это его так прихватило?
— Пока не знаю... Нужны какие-то факты из биографии... Где он у нас учился?

— Академия в Зимбабве!

— Не, это плохо... Зимбабве может обидеться и нашу игрушку покупать не будет.

— Тогда в Антарктиде!!! И сразу понятно, почему он девственник-импотент.

— Отморозил!?

— Сам ты отморозил. Это слишком банально. Его пингвин укусил. Ядовитый.

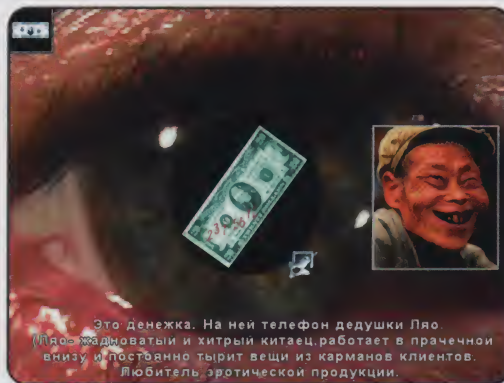
— Вот ведь гад какой! Надо бы его в конце игры изничтожить. В циничной форме.

— А давай на эту скотину тачкой наедем!

— Нет уж! Легко отделаться хочет. Я бы его катком раскатал...

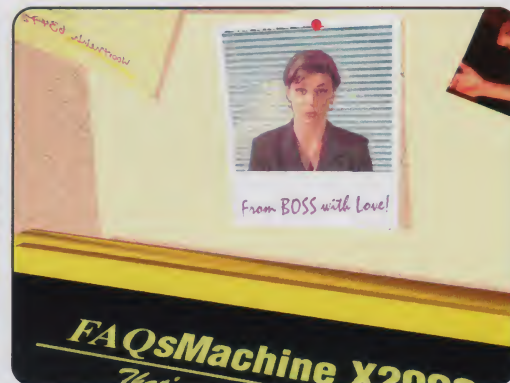
На этом месте выясняется, что закончились сигареты (пиво, электричество в компьютере или еще что нужно), поэтому вариант принимается как условно-окончательный.

Весь процесс сопровождается спорами до первой крови и происходит в основном в темное время суток. Участвует весь коллектив, каждый вносит что-то свое, причем не обязательно это выражается в конкретных фразах и мыслях. Например, это может быть запах сигарет кого-то из художников или неправильно расслышанная фраза. Одна придумка, как правило, тянет за



Это денежка. На ней телефон дедушки Ляо. Ляо — жадноватый и хитрый китаец работает в прачечной внизу и постоянно тырит вещи из карманов клиентов. Любитель эротической продукции.

К сожалению, пожилые китайцы почему-то клуб, где мы подбирали актеров для ГЭГ, не посещали, и Ляо у нас вышел рисованный...



На роль начальницы Гарри Люси была нанята известная телеведущая.

собой целую кучу других. Окончательный вариант ГЭГ практически не имеет ничего общего с первоначальным сценарием, ну, может быть, только некая общая идиотическая направленность и настроение.

И. Ш. : Почему вдруг один человек — и автор игры, и главный герой, и вообще Главный ГЭГ? В процессе делания игры не доводилось себя с Гари отождествлять?

А. К. : Просто так, само собой сложилось. То, что мне пришлось выступить в роли Гари, вообще

вышло по чисто техническим причинам. Мы же с нуля начинали, никаких наработок и технологий у нас не было. А для

А. К. : А что еще мы смогли бы сделать? Честно говоря, я лично компьютерные игры не люблю и в них не играю. Единственный



Если сказать честно, то с Гари я себя почему-то не отождествлял. Наверное, он слишком умный и находчивый. Мне бы, например, никогда и в голову бы не пришло по шкафам лазить...

постановки работы с видео требовалось время и постоянное присутствие актера. Вот на мне и стали все это дельце отлаживать...

Если сказать честно, то с Гари я себя почему-то не отождествлял. Наверное, он слишком умный и находчивый. Мне бы, например, никогда и в голову бы не пришло по шкафам лазить...

И. Ш. : Почему именно ГЭГ? Шаловливость этой игрушки — стремление к коммерческому успеху, стиль жизни или «оно так вышло»? Не было желания сделать какой-нибудь стандартный 3D-экиш или RTS, и что изначально было важнее: сделать игру вообще, или сделать именно ГЭГ, который проще всего стало воплотить в игре?

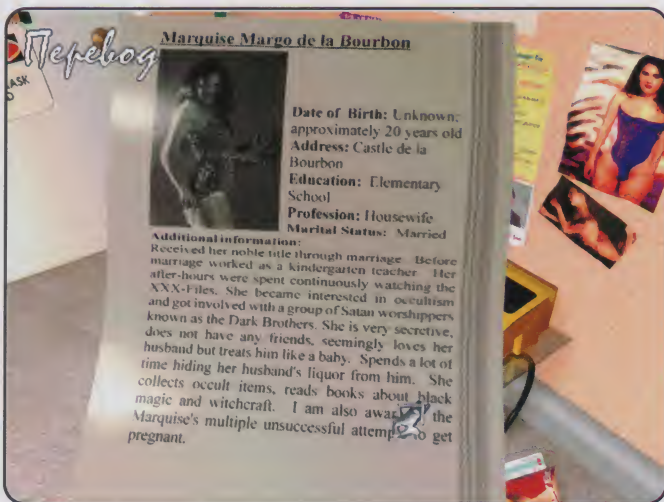
раз, когда я затащился от компьютерной игры, случился в 1978 году. Я работал оператором на БЭСМ-6 (это несколько больших шкафов с красивыми лампочками, если кто не знает) и мне показали дикий шутку под названием «Пещера» — на экране зелененьким текстом выдавалось что-то типа: «Вы стоите на пересечении двух коридоров. Слева выбежал карлик и бросил в вас топором. Он промахнулся». (Dungeon, фортрановский вариант изначального «Зорка». — Прим. ред.).

Игры в стиле 3D-action мне очень нравятся своими тревожными криками монстров, но к сожалению, меня «заваливают» примерно на пятнадцатой секунде, так что

Вы стоите на пересечении двух коридоров.

Слева выбежал карлик и бросил

в вас топором. Он промахнулся.



Маркизу в ГЭГе изображала легендарная девушка-ударник (в том смысле, что она здорово стучала по барабанам), обладательница роскошно-розового «Харлея», фотографии которой частенько появляются в различных журналах.



Игры в стиле 3D-action мне очень нравятся своими тревожными криками монстров, но к сожалению, меня «заваливают» примерно на пятнадцатой секунде, так что вдоволь насладиться никак не удастся.



вдоволь насладиться никак не удается.

Играть в RTS человеку, просидевшему столько ночей за преферансом в мифической общаге, даже как-то неловко...

Так что оставалось одно: делать игру, которая чем-то бы отличалась от соседей по магазинной полке. Естественно, мы думали и о коммерческой стороне и шли на определенный риск, придавая игре некий «альтернативный» оттенок. Для меня явилось приятной

аудиторию. Да и ругали ГЭГ в основном по делу...

Почему ГЭГ получился таким «шаловливым»?.. Нашей команде страшно повезло. Процесс осуществлялся не в «конторе», а в студии. В старой пятикомнатной квартире в арбатском переулке происходила постоянная творческая и крайне разношерстная тусовка. Каких только персонажей здесь нельзя было встретить: известные рок-музыканты и поэты, модельеры

это всегда успокаивало по части будущего успеха проекта.

Существует верная народная примета:

если в тусовке красивые девушки, то все идет

прекрасно и в нужном направлении.

Как только исчезают — жди полного развала



В старой пятикомнатной квартире в арбатском переулке происходила постоянная творческая и крайне разношерстная тусовка.

неожиданностью, что, судя по тем письмам, которые мы получаем, игра нашла свою благодарную и достаточно широкую

и бизнесмены, стриптизерши и актеры модных театров, клоуны, фотомодели и просто красивые девушки. Кстати, меня

А. К. : У нас были просто необыкновенные отношения с издателем. Подозреваю, что это редкое исключение. У нас был полноценный творческий союз и издатель не только постоянно генерировал новые идеи, оказывал все виды помощи, но и не брал за горло. Поэтому все то, что не успели сделать, лежит целиком на нашей совести...

И. Ш. : Узнают ли Вас на улице?

А. К. : На улицах иногда узнают, особенно когда я выхожу гулять с пингвином.

И. Ш. : Кто был кем по ролям в игре из конторы? Вроде ведь все снимались работники ZES'ta, вот и интересно, кто Маркиз,




У нас был полноценный творческий союз, и издатель не только постоянно генерировал новые идеи, оказывал все виды помощи, но и не брал за горло.

Существует верная народная примета: если в тусовке красивые девушки, то все идет прекрасно и в нужном направлении. Как только они исчезают — жди полного развала...

Для меня самое главное в ГЭГе то, что в процессе удалось создать некую на вид раздолбайскую атмосферу, которая при этом была еще и рабочей и продуктивной! Наверное, ГЭГ являлся неким отражением нашего «состояния ума» в тот период.

И. Ш. : Каковы отношения издателей с разработчиками? Насколько страшны издатели? Насколько они портят игровые проекты — бывает ли, например, что из-за стремления поскорее все это оrealизить, игрушки выходят не просто технически недоделанными, а из них выкидываются куски? Во всяком случае, было ли нечто подобное с ГЭГом?

например, а кто Маркиза... Почему Ляо, китаец, рисованный, а не живой? Не нашлось китайца настоящего или в этом какая хитрость?

А. К. : Только Маркиза играл профессиональный театральный актер, остальных исполнителей объединяло одно: все они были завсегдатями одного ночного клуба для «творческой интеллигенции». Так, роль начальницы Гари Люси исполняла известная телеведущая, а Маркизу изображала легендарная девушка-ударник (в том смысле, что она здорово стучала по барабанам), обладательница роскошно-розового «Харлея», фотографии которой частенько появляются в различных журналах. К сожалению, пожилые китайцы почему-то этот клуб не посещали и Ляо у нас вышел нарисованный... 

**ЗВУКОВАЯ КАРТА
ЗВУКОВАЯ КАРТА**

SUPER

Super Grace Electronics Ltd.

FLAT B. 6/F., YEE LIM INDUSTRIAL BUILDING, STAGE 3, 6-8 KIN CHUEN STREET, KWAI CHUNG, HONG KONG.
TEL.: (852) 2414 6161, FAX: (852) 2413 1515, 2413 1533.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

ХОТИТЕ УЗНАТЬ СВОЕ БУДУЩЕЕ?

В последнее время у нас развелись целые стада астрологов, карточных гадалок и прочих хиромантов (читайте правильно! Хироманты — это такие спецы на ладонь смотреть, а вовсе не на что-то другое!). Все они пытаются получить с тебя, дорогой читатель, денежку (цель основная), а взамен как бы предсказать твоё ясное и безоблачное — как же иначе? — будущее (цель второстепенная). Первое у них, как правило, получается хорошо. Второе — не очень.

Мы решили вторгнуться на рынок этих услуг и существенно улучшить их качество. Наш прогноз, продиктованный звездами, птицами, картами, высосанный из пальца, прикинутый от балды (и подтвержденный всеми прочими солидными методиками), отличается от всех прочих своей абсолютной достоверностью и полной бесплатностью.

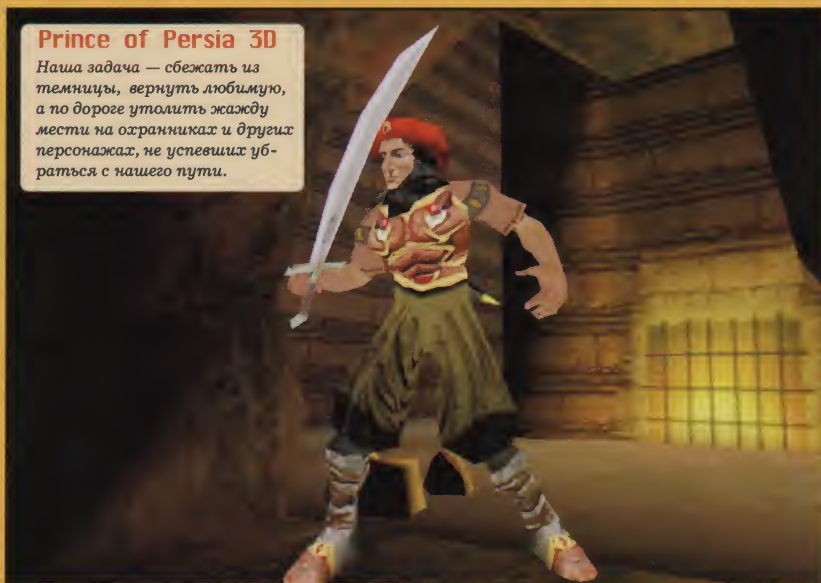
Вот он, этот прогноз: в ближайшем будущем вам несомненно предстоит играть в компьютерные игры. «Эка, удивил! — скажете вы. — Это я и сам знаю. Поконкретнее, пожалуйста!»

Что же — можно и поконкретнее. Для этого, собственно, и предназначена данная гороскопическая рубрика. Тут собраны детальные описания вех вашего ближайшего жизненного пути и даже картинки из вашего будущего. Читайте — и завеса грядущего расступится перед вами!

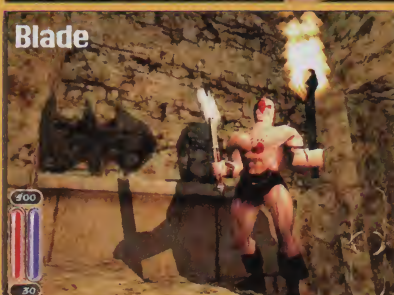
За Полковника Нового —
подполковник Крайний,
зам. по стратегическому планированию

Prince of Persia 3D

Наша задача — сбежать из темницы, вернуть любимую, а по дороге утолить жажду мести на охранников и других персонажах, не успевших убратся с нашего пути.



Blade



Larry VIII: Dumb Raider

СОДЕРЖАНИЕ

- The Real Neverending Story
- 25 MechWarrior 3
- 31 A-10 Warthog
- 32 Dark Stone
- 34 Shogun: Total War
- 37 Mortyr
- 39 Blade
- 40 Terminus
- 42 Descent 3
- 44 Mig Alley
- 47 Prince of Persia 3D
- 50 Tanktiks
- Larry VIII: Dumb Raider
- 52 Raider

Ждем с нетерпением...



The Real Neverending Story

В игре под одной крышей собраны элементы разных жанров — приключения, головоломки и комбат, причем они тесным образом связаны с сюжетной линией.

MechCommander 3

Вам снесло пушку? Оторвало руку или ногу? Так и будете ходить, на радость местным жителям.



Shogun: Total War

Каждый юнит обладает набором уникальных характеристик, честью и опытом, изменяющимися в ходе игры, что очень похоже на систему построения персонажей в играх role-playing.



Dark Stone

Смысл игры — прорубиться сквозь нестройные ряды монстров в глубь тридцатидвухуровневого лабиринта, попутно собирая семь каких-то кристаллов, без которых некая мистическая сфера не работает.

Теперь спасение Фантазии — в твоих руках

The Real Neverending Story

Роман Шиленко

Мир Фантазии находится в смертельной опасности — могущественное Ничто угрожает ему полным уничтожением. Будучи выбранным в качестве спасителя, вы прибываете в Фантазию под именем Атрайо... С этого момента начинается поход против сил Зла.

Небольшая немецкая фирма Discreet Monsters, расположенная в Мюнхене и имеющая штат из 35 человек, с момента своего создания занималась исключительно локализацией разнообразного софта с последующим распространением через собственную сеть. И никто даже не подозревал, что, начиная с 1995 года, в недрах компании разрабатывается собственный проект The Real Neverending Story, в основе которого лежит книга немецкого писателя Михаэля Энде (Michael Ende) The Neverending Story («Бесконечная История»), написанная им в далеком 1979 году. Возможно, книгу, выдержанную в стиле классической фэнтези, читали немногие, но ознакомиться с основной идеей можно было, посмотрев одноименный фильм, который довольно долго шел в наших кинотеатрах в конце 80-х годов. Сам писатель недавно скончался, но его семья принимала самое активное участие в дизайнерской работе. Приоткрыв завесу тайны над идеей игры и задействованными технологиями, фирма привлекла внимание играющих масс, и проект TRNS стал одним из самых ожидаемых среди анонсированных на весну в жанре adventure, наряду с Outcast, The Longest Journey и Gabriel Knight 3.

Мир Фантазии находится в смертельной опасности — могущественное Ничто угрожает ему полным уничтожением. Будучи выбранным в качестве спасителя, вы прибываете в

Фантазию под именем Атрайо и с ошеломительно-задумчивым взглядом наблюдаете, как Ничто, принявшее на время ваш облик, ворует из дворца повелительницы Фантазии змеиный амулет Орин, который

начинаются видения — будто приходит к нему повелительница и говорит: «Будь храбрым, следуй за Орином, верь глазам своим...». С этого момента начинается поход против сил Зла. Мир TRNS населен



Мир TRNS населен огромным количеством самых странных созданий. Эта повесть корнеплода с грызуном выглядит вполне безобидно, но кто их знает...

является единственным ключом к спасению мира от исчезновения. Казалось бы, одним амулетом больше, одним меньше, но это деяние не укрылось от бдительного ока кентавра Cairon'a. Он немедленно стучит куда следует, вас быстро ловят, предъявляют обвинение и засовывают в самый дальний угол подземелья Башни из Слоновой Кости. Там у Атрайо




Внешний движок отвечает за создание огромных открытых пространств и погодные условия.

Паспорт

Жанр: 3D-adventure
в реальном времени

Разработчик: Discreet Monsters

 <http://www.discreetmonsters.com/>

Издатель: Discreet Monsters

Дата выхода: апрель 1999 г.



странными, самыми фантастическими созданиями. К счастью, кое-кто из них настроен весьма дружелюбно, то есть не пытается вас съесть или раздавить. В их число входят дракон удачи Falco и каменный великан Rock Biter.

Ничего страшного, если вы не читали книгу и не смотрели фильм.



В игре под одной крышей собраны элементы разных жанров — приключения, головоломки и комбат, причем они тесным образом связаны с сюжетной линией.

Авторы утверждают, что системные требования — это все, что нужно знать до начала игры, а об остальном позаботится гибкая сюжетная линия, которая сама начинает понемногу приближаться к игроку, если тот занимается чем-то не тем. Некоторые производители слишком увлекаются графическим и звуковым оформлением, упуская из виду смысл. К TRNS это не относится, так как основной идеей было — сделать сильный сюжет. Вспомните, например, Half-Life. Весьма достойная игра, но она линейна: пройти ее можно только одним, «правильным» путем. В TRNS же события происходят в реальном времени, не только вокруг вас, но и где-то там, за кадром. Есть множество ответвлений сюжета и мест, в которые вы можете попасть или не попасть за все время игры. Соответственно, существует не

один способ добраться до финала. Кроме того, в игре с линейным сюжетом затык в любой головоломке приводит к необходимости бегать по Internet в поисках хинтов, а в TRNS можно просто подойти к проблеме с другой стороны или вообще отказаться от ее решения и воспользоваться альтернативным путем.

После прохождения не стоит класть игру на полку, поскольку некоторые ее компоненты позволяют сформировать отдельный «бесконечный» оффлайново-онлайновый мир, называемый Параллельным Миром, который будет постоянно изменяться. Также будет возможность подключаться через Internet к онлайн-миру, созданному на сервере Discreet Monsters, и добавлять какие-то новые элементы. Звучит все несколько туманно, однако авторы пока не торопятся давать пояснения, предпочитая сделать заявление накануне релиза. Но это еще не все. Компания решила повести настоящее наступление на рынок adventure-игр. Уже известно о начале дизайнерских работ над второй частью TRNS и большом желании сделать потом еще и третью, а в качестве небольшого подарка для поклонников новой серии будут сделаны скринсейверы. Паузу между первой и второй частями призваны заполнить три дополнительных миссии, выход первой из которых планируется через три месяца после релиза TRNS.

В игре под одной крышей собраны элементы разных жанров — приключения, головоломки и комбат, причем они тесным образом связаны с сюжетной линией, так как авторы стремились избегать моментов слабых или



Похоже, на этот раз дипломатия нам не помощник, уж слишком подозрительно смотрится оружие в руках этих существ.

вообще
неотносящихся к идее
TRNS. Элементы экшна, безусловно, присутствуют, но играют уже другую роль. В каких-то ситуациях можно применять силу, но ни в одной из них это не будет удачным решением. Вот почему разработчики советуют при прохождении больше полагаться на свою фантазию и стараться разрешать конфликты мирным путем (помните, вы не в Quake!). В процессе игры вы будете исследовать мир Фантазии, а вернее, пять ее миров: Воющий Лес, Болота Печали, Землю Призраков, Башню из Слоновой Кости и Игры Южного Оракула, встречать разных персонажей и общаться с ними. Вот в этом общении спрятан еще один сюрприз: не столь важно ЧТО вы

говорите, сколь — КАК. Если собеседник созерцает вашу спину или вы играете у него перед носом оружием, то он запросто может обидеться и отказаться говорить вообще. И наоборот, добрым словом можно настолько развязать ему язык, что мало не покажется. Хотя иногда попадаются типы, настолько же разговорчивые, как партизан на допросе. Так что если хотите успешно разгадывать предлагаемые в TRNS головоломки, то придется развить в себе социальные навыки. Отдельного упоминания заслуживают Уровни Снов. Первоначально они планировались как способ немного отдохнуть от прохождения, но затем их значение возросло. В одних снах приходится решать сложные головоломки, в других сделаны мини-игры. Сны удобны тем, что нет необходимости связывать их

Игрок получает полную свободу перемещений: вы можете ходить, летать и плавать в любом месте.

между собой, а в процессе разработки в них отлаживаются различные скрипты. В одном из таких уровней скрыт матч по мини-гольффу на 18 лунок — пустячок, а приятно.

В TRNS используется

При виде такой толпы расстроенных аборигенов рука инстинктивно тянется к кнопке переключения на shotgun, и только потом осознаешь отсутствие стрелкового оружия в мире фэнтези. Но следует помнить, что силовой подход в TRNS не самый удачный.



Внутренний графический движок не просто управляет камерой и светом, но и дает персонажам полную свободу перемещения в любом направлении. Хотя для девушки с прической в стиле Шинед О'Коннора эта свобода вышла боком.

трехмерная графика в реальном времени. Ради этого работают сразу два графических движка, над которыми в Discreet Monsters трудились целых три года. Один движок отвечает за создание открытых пространств, огромных по размеру и снабженных набором погодных условий. Второй — отображает замкнутые пространства, включает в себя свободно перемещаемую во всех направлениях камеру, игру света и тени. Причем оба передают друг другу управление абсолютно незаметно для играющего, из-за



чего мир TRNS становится еще более реальным, а игрок получает полную свободу перемещений: вы можете ходить, летать и плавать в любом месте. Эта двойная технология получила название MonsterEngine 1.0, и руководство компании считает ее настолько революционной, что предполагает продавать лицензии на нее третьим фирмам для разработки нового поколения игр жанра adventure.

Просмотр огромного количества игр помог разработчикам выявить множество мелких раздражающих, создающих неудобства, моментов и избежать их появления в TRNS. Например, интерфейс TRNS полностью настраиваемый, и есть возможность полностью изменить конфигурацию клавиатуры, но, в отличие от тех же Half-Life и Quake 2, она сохраняется в специальном файле под уникальным именем, чтобы не приходилось каждый раз

копаться в setup'e после того, как кто-то другой поиграл на вашем компьютере. Вроде и идея простая, и реализовать ее очень несложно, но почему-то никто до этого раньше не додумался. Еще одним новшеством станет доступность окна диалога во время сражения, что позволит вам шокировать противника своим словарным запасом или уговорить его прекратить бой.

Амбиций у руководства Discreet Monsters хватает. Уже сейчас их продюсеры сравнивают TRNS по производительности с Half-Life и Unreal, а по качеству графики — с Riven и считают, что проект не только станет заметным событием в игровом мире в 1999 году, но передвинет весь жанр adventure на новую ступень и укажет пути дальнейшего развития. И для этого есть основания. Как показывает практика, начинающие с нуля фирмы, не скованные стандартами, стереотипами и общественным мнением, часто добиваются успеха там, где оступаются признанные гранды.





Боевые роботы



бессмертны

Mechwarrior3

Роман Шиленко

Государства Внутренней Сферы временно отложили старые обиды и начали объединяться для сопротивления нашествию Кланов. В центре сюжета MW3 лежит Ямаровка — бывшая планета Куриты, в настоящее время оккупированная Кланом Дымчатого Ягуара...

Паспорт

Жанр: симулятор боевых роботов
Разработчик: Zipper Interactive и FASA Corporation

URL <http://www.microprose.com>

Издатель: Microprose
Дата выхода: весна 1999 г.

Мне, как фанату серии книг и компьютерных игр серии BattleTech, в свое время принесло большое разочарование известие о расторжении контракта между FASA Corporation, которой принадлежит идея, и Activision, выпустившей в свет блестящие игры Mechwarrior, MW2, MW2: Ghost Bear Legacy и MW2: Mercenaries. От этого проиграли все. Activision вынуждена была переключиться на другую, гораздо менее интересную и известную мех-вселенную, для создания собственной серии симуляторов Heavy Gear. Развитие серии BattleTech надолго затормозилось, поскольку ни у самой FASA, ни у ее нового партнера Microprose нет опыта в таких проектах. Одно

из подразделений FASA довольно долго корпело над графическим движком для MW3, после чего на сцену вышел Zipper Interactive и предложил более совершенный движок. Нарботки FASA были срочно переименованы в проект MW4 и теперь пылятся где-то, дожидаясь своего часа. Все это ничуть не приблизило дату выхода третьей серии. А январь 1999 года принес новые вести: правами на всю компьютерную часть

писателей и дизайнеров FASA повернуться лицом к Кланам. Ведь процентов 70, если не больше, книг и игр серии BattleTech посвящены мелким проблемам сфероидов, в то время как у Кланов число поклонников (и среди игроков, и среди читателей) заметно больше, чем у Сферы.

Итак. 3058 год. Государства Внутренней Сферы временно отложили старые обиды и начали объединяться для сопротивления



вселенной BattleTech завладела...
 Кто бы вы думали?

Правильно, Microsoft. Я уже жду появления Клана Bill Gates с эмблемой в виде улыбающегося лица, украшенного остатками торта. Скорее всего, эта сделка MS и FASA означает прекращение сотрудничества между FASA и Microprose после выхода MW3. С другой стороны, в Microsoft умеют делать деньги и они в состоянии резко ускорить развитие серии и разработку новых игр. И может быть, Microsoft сумеет заставить

нашествию Кланов. В центре сюжета MW3 лежит Ямаровка — бывшая планета Куриты, в настоящее время оккупированная Кланом Дымчатого Ягуара, не имеющая никакого стратегического значения и изредка мелькавшая в сетевых миссиях предыдущих серий. Вас зовут Zachery Hardcastle, вы только что закончили Mech-Академию на Бристоле — планете, входящей в Федеративное Содружество — и получили звание командира звена (в звене четыре меха). В рамках операции «Бульдог», целью



Благодаря графическому движку от Zipper Interactive, мехи и ландшафты стали намного реалистичнее.



Этому малышу не стоило состязаться с огневой мощью клановского MadCat'a. Его участь предрешена.



которой является вынос Ягуаров с планеты, ваше звено должно заняться партизанщиной в глубоком тылу противника. Чем больше по поверхности планеты будут растянuty части клана, тем легче войскам сфероидов будет одержать победу. Интересно, почему авторы вот уже в третий раз подряд (первые два — MW2:Mercenaries и MechCommander) выбирают в соперники этот клан? Не более мощных Волка, Кречета или Медведя-Призрака, а именно Ягуара... Клановцы обстреляли дропшипы при входе в атмосферу, и ваше десантирование прошло не совсем удачно: три остальных меха звена приземлились неизвестно где, и все, что у вас есть, — это Bushwacker, быстрый робот среднего класса, вооруженный двумя комплектами дальних ракет (LRM5), большим лазером расширенного действия (Large ER Laser), автопушкой и парой пулеметов.

Кампания состоит из двадцати миссий, разби-

тых на четыре операции, причем в ходе первых трех вы обнаружите всех своих товарищей по звену. Microprose утверждает, что кампания тщательно продумана и, несмотря на внешнюю линейность, предоставляет игроку определенную свободу при выборе целей. Каждая миссия начинается с брифинга, на котором офицер связи расскажет вам о состоянии дел, местах скопления Ягуаров, покажет снимки поверхности, сделанные со спутников. Хотя местность все равно придется разведывать самому, поскольку некоторые объекты типа шахт и пещер на снимках не видны, но в бою они могут дать вам преимущество. В миссии есть несколько первоочередных целей, обязательных к исполнению, и ряд второстепенных, которые иногда можно и пропускать, но за успешное выполнение которых дается лишнее оружие, боеприпасы и броня. Маршрут миссии расписан заранее, но его всегда можно изменить, ведь вы командир. Определение боевого

порядка, целей для каждого меха, пути следования в ваших руках. Своим соратникам можно отдавать как примитивные приказы («Следуй за мной», «Атакуй» и т. д.), так и более сложные типа «Сходи туда и сделай то» или «Обороняй эту область». Следует помнить о наличии у других пилотов интеллекта. По крайней мере, маневр «отступление» известен как вашим, так и клановским воинам.

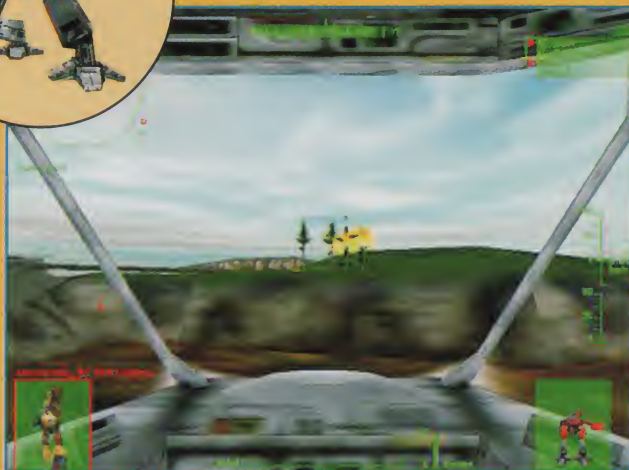


После боя можно спокойно отвести душу на всевозможных постройках.

Время играет важную роль, так как клановские спутники ведут наблюдение за местностью и могут вас засечь, но «мертвые зоны» у них есть, и этим можно (нужно) пользоваться. Между миссиями не стало привычных ремонтов и пополнения запасов патронов, снарядов и ракет. Вместо этого придется затыкать дырки чем попало или пользоваться изредка встречающимися на местности ремонтными машинами. Вам снесло пушку? Оторвало руку или ногу? Так и будете ходить, на радость местным жителям. Ну а если вам «повезло» потерять один из мехов звена, то другого вам никто не даст: «на войне как на войне». Кроме режима кампании есть тренинг — несколько миссий, которые помогут новичкам освоиться с управлением своим роботом и звеном в целом, режим мгновенного комбата, для входа в которой требуется только определить конфигурацию вашего меха, численность и состав противника, тип местности и время суток. Четвертый из возможных режимов, multiplayer, поддерживает cooperative, «захват флага», командный и «каждый за себя», deathmatch'и для восьми человек по локальной сети или через Internet, а также один на один по модему. В multiplayer'e сделаны три вида чатов —



*Вам снесло пушку?
Оторвало руку или ногу?
Так и будете ходить, на
радость местным
жителям.*



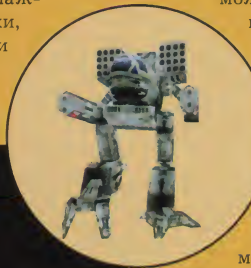
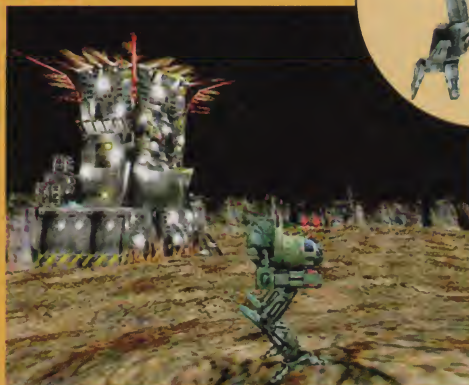


И один в поле воин. Хотя бы на пару мгновений.

сообщения видят все игроки, только ваша команда или какой-то конкретный игрок.

Парк мехов состоит из 18 машин различных классов, доступных для переконфигурации в мех-лаборатории. 33 вида ракет, лазеры, пушки, пулеметы и

ния. Эта фишка просто обязана понравиться любителям multiplayer'a. Живучесть роботов заметно повысилась, поэтому особое внимание нужно уделять стрельбе по слабым точкам меха — голове, ногам или по системе охлаждения. Поверженные мехи, отстреленные конечности и орудия имеют шанс перейти в вашу



земле остается внушительная воронка, ноги роботов оставляют заметные следы. Выстрелив в потолок шахты, можно вызвать обвал, и противник будет погребен под тоннами породы; можно дать залп по вершине горы или каньона, чтобы вызванный камнепад накрыл мехов, стоящих у подножия. По поверхности планеты раскидано множество построек, мостов и других архитектурных излишеств, уталяющих жажду к разрушению, а иногда и приносящих пользу: например, падающий на головы врагов мост. Немного изменились эффекты от выстрелов: теперь ракеты оставляют за собой заметный след, а залпы лазеров превратились из коротких импульсов в непрерывные

Поверженные мехи, отстреленные конечности и орудия имеют шанс перейти в вашу собственность

лучи. Управление мехом практически то же, что в MW2: Mercenaries. HUD содержит ряд информационных экранов, таких, как большой и малый радары, экран навигационных пунктов, экран цели. Переделана система Zoom. Если раньше сужался весь радиус обзора, то теперь выскакивает окно, на котором нужный объект показан в увеличенном виде. Хакеры сфероидов вскрыли систему радиокодов клана, и вы можете свободно слушать их переговоры, а также видеть мехов противника на экране радара. Пока игра работает только в режиме 640x480, но перед самым релизом, возможно, сделают и 800x600. Приятно, что MW3 бодро бежит без использования аппаратных 3D-ускорителей (хотя умеет работать и с ними), полагаясь на DirectX 6.0 и навороченный движок. Для получения абсолютно всех графических спецэффектов понадобятся Voodoo 2 или RIVA TNT.

А пока FASA и Microprose продолжают терять позиции. Уж очень долго проект находится в стадии разработки. За это время их основной конкурент Activision успел выпустить Heavy Gear, и все идет к тому, что и Heavy Gear 2 увидит свет на неделю-другую раньше MW3. Если все случится именно так, то появится реальная возможность сравнить качество графических технологий двух конкурирующих фирм. Но в любом случае поклонники жанра симуляторов боевых роботов не останутся в накладе.



другие орудия смерти составили арсенал MW3 и должны угодить требованиям всех игроков. Стало возможным наносить на корпуса роботов боевую раскраску, а на их ноги — эмблему вашего подразде-

ла. Эта фишка просто обязана понравиться любителям multiplayer'a. Живучесть роботов заметно повысилась, поэтому особое внимание нужно уделять стрельбе по слабым точкам меха — голове, ногам или по системе охлаждения. Поверженные мехи, отстреленные конечности и орудия имеют шанс перейти в вашу



Vulture следует за Loki, принадлежащим Синдикату Дракона, чью эмблему можно разглядеть на ногах меха.

Симулятор знаменитого штурмовика

A-10 Warthog

Роман Шиленко

Снова в бой с Советами на лучшем штурмовике США, или опять в Корею... Новый графический движок A-10 вряд ли займет первое место по скорости, но, по крайней мере, он пошустрее своего предшественника из Longbow 2. Это позволило увеличить площадь, над которой совершаются боевые вылеты, в 16 раз — с двух с половиной до сорока тысяч квадратных километров.

Паспорт

Жанр: авиасимулятор
Разработчик: Origin Skunkworks
Издатель: Jane's Combat Simulations

URL: <http://www.janes.ea.com/>

Дата выхода: апрель 1999 г.

Рынок компьютерных авиасимуляторов обладает по крайней мере двумя особенностями по сравнению с другими ветвями игровой индустрии: большим количеством фирм, занимающихся разработками в этой области, и невозможностью придумать нечто принципиально новое, поскольку количество видов авиационной техники не безгранично. Все изменения и усовершенствования касаются в основном графического движка, чтобы сделать полет более реальным. Origin Skunkworks не стала исключением. Ее дизайнеры сконцентрировались на самолете-штурмовике A-10 Warthog, для которого уже существуют как минимум два симулятора: A-10 Tank Killer от Dynamix и A-10 Cuba от Parsoft. Это далеко не первый опыт фирмы в секторе авиасимуляторов, ведь у

лет о нем снова вспомнили и стали разрабатывать специальный самолет поддержки A-10 Warthog (второе название Thunderbolt II). Основной упор делался на маневренность и точность стрельбы на низких высотах и малых скоростях, поскольку бороться самолету предстояло против наземной техники, преимущественно против танков и бронемашин. Это, а также высокая выносливость и скромные требования к длине взлетно-посадочной полосы и техническому обслуживанию сделали A-10 одним из самых привлекательных для использования на прифронтовых аэродромах. Первый полет Warthog совершил в мае 1972 года, а уже через четыре года начались его массовые поставки в ВВС США, завершившиеся только в 1984 году. Хорошие отзывы, полученные самолетом во время операции «Буря в пустыне», позволили продлить срок его боевого дежурства до 2020 года. На вооружении A-10 находится 30-миллиметровый семиствольный «Гатлинг» GAU-8/A. Восемь пилонов, расположенных под крыльями, плюс еще три под фюзеляжем позволяют нести бомбы замедленного действия, общецелевые, зажигательные, кассетные бомбы Rockeye II, ракеты «воздух — земля» Maverick, ракеты «воздух — воздух» AIM-9 Sidewinder, управляемые бомбы с лазерным наведением, а также антирадарные и антиракеты.

Исходя из агрессивных условий эксплуатации, кабина A-10 спроектирована так, чтобы защитить самую главную и незаменимую систему — пилота. Она обшита титановыми листами и выдерживает попадание 23-миллиметровых снарядов. Кабина в симуляторе будет полностью трехмерной с возможностью тыкать любые кнопки и щелкать по всяким датчикам и отличаться от реального прототипа только тем, что ради блока автопилота были выкинуты часы и пара индикаторов, не имеющих отношения к иг-

ре. Как обычно, вашим надежным помощником станет многоцелевой дисплей (HUD). Он позволяет настроить все виды вооружения, находящиеся на борту: одиночные, парные или массовые запуски ракет и сбросы бомб, подачу отвлекающих сигналов и так далее. В режиме «воздух — земля» HUD просчитывает траекторию падения бомб и передает сигнал от инфракрасных камер, установленных на Maverick'ax. Еще один режим предназначен для боев с воздушными целями. Повреждения, получаемые самолетом, не только красиво отображаются (пробоины, разбитые приборы и так далее), но и влияют на физическую модель полета. Кстати, за моделирование отвечает бывший инженер корпорации Макдоннелл-Дуглас, в свое время приложивший руку к созданию полетных симуляторов для ВВС США и разработавший аналогичную модель для игры Back to Baghdad.

Новый графический движок A-10 вряд ли займет первое место по скорости, но, по крайней мере, он пошустрее своего предшественника из Longbow 2. Это позволило увеличить площадь, над которой совершаются боевые вылеты, в 16 раз — с двух с половиной до сорока тысяч квадратных километров. Сами разработчики больше всего восхищаются детальным изображением поверхности земли при полете на малой высоте, причем карты всех местностей были получены из Министерства геологии США (или как оно там у них называется). Во время кампаний мир изменяется: если вы подорвали какой-нибудь сарай, дом или мост, то их обломки будут немой укором напоминать вам о содеянном.

Для разминки симулятор предлагает слетать несколько тренировочных миссий с инструктором, монотонный голос которого практически мгновенно погрузит вас в здоровый глубокий сон. Зато более или менее разберетесь с во-

Колонна вражеской бронетехники после обработки несколькими A-10 представляет собой очень печальное зрелище.



Маневренность, выносливость, большой радиус действия, точность системы наведения — вот основные достоинства многоцелевого самолета

нее за плечами создание таких заметных игр, как AH-64D Longbow и Longbow 2.

На заключительной стадии второй мировой войны американцы с успехом применяли самолет поддержки сухопутных войск P-47 Thunderbolt. Через двадцать



Прорисовка земной поверхности при полетах на малой высоте является предметом особой гордости разработчиков графического движка игры.



A-10 Warthog может и не так быстр, как его собратья из серии F, но его универсальность и хорошие рекомендации после «Бури в пустыне» продлят его службу в ВВС США до 2020 года.



Самое заметное оружие на самолете — 30-миллиметровый семиствольный «Гатлинг», в считанные секунды оставляющий от противника решето.

оружием, системами наведения и управления. Первая из двух кампаний под кодовым названием Restless Tiger проходит в Корее. Выполняя три десятка миссий, вы полностью освоитесь с управлением, а под конец сможете управлять самолетом даже с выключенным монитором. Хотя в целом это скорее тренировочная кампания: сопротивление противника нельзя назвать ожесточенным, оно постепенно возрастает по мере повышения вашей квалификации, да и цели в каждой миссии не принадлежат к разряду невыполнимых. Вторая кампания, Valiant Hunter, уже из области фантастики: Советский Союз и ГДР вторгаются в середине восьмидесятых годов в ФРГ (очень надо!). Схема кампании во многом повторяет ее аналог из Longbow. В начале каждой миссии вам предлагаются несколько маршрутов с разными боевыми задачами. На каком-то из них придется просто атаковать вражескую технику, на другом потребуются обеспечить поддержку с воздуха или присоединиться к группе вертолетов для совместной атаки, на третьем — провести разведку местности или поиск какого-

нибудь объекта, на четвертом будете заниматься подавлением средств противовоздушной обороны противника. В некоторых миссиях вы выступите в роли наводчика, когда после обнаружения вами цели вызывается звено вертолетов или чего-то покруче и разносит все вдребезги.

Главное отличие кампаний A-10 состоит в том, что они не динамические, как это было в Longbow. Имеется заранее расписанное дерево миссий, пробираясь по которому, вы за двадцать-тридцать вылетов доберетесь до победного конца или до Арлингтонского кладбища. Чтобы подсластить горечь утраты динамического развития сюжета, авторы сделали так, что каждая миссия выбирается из двухсот возможных, при этом разрешается переигрывать миссии, а случайные элементы, зашитые в описание, делают повторное прохождение непохожим на первое. Для каждого из двух регионов сделано по 15 одиночных миссий, а также режим немедленного перехода в бой — instant action. Origin Skunkworks не хочет заниматься разработкой редактора миссий для A-10, но планирует поручить это дело какой-

нибудь третьей фирме с тем, чтобы редактор все же появился через некоторое время после выхода самой игры и увеличил объемы продаж. Многопользовательский режим представлен cooperative'ом и deathmatch'ем до восьми человек

*Для каждого из двух регионов
сделано по 15 одиночных миссий,
а также режим немедленного
перехода в бой — instant action.*

по локальной сети или через Internet на сервере Combat.net.

Сумеет ли Origin Skunkworks сказать новое слово этим проектом или нет, мы скоро узнаем, но в каком направлении будет дальше развиваться серия авиасимуляторов от Janes's — неясно, так как бессменный продюсер последних лет Энди Ноллис решил целиком сосредоточиться на серии Wing Commander, а найдется ли ему достойная замена — большой вопрос.



Новые лица вечного Diablo

Dark Stone

Смысл игры — прорубиться сквозь нестройные ряды монстров в глубь тридцатидвухуровневого лабиринта, попутно собирая семь каких-то кристаллов, без которых некая мистическая сфера не работает. И все это для того, чтобы встретиться с драконом по кличке Дракк. Не совсем ясно, зачем это кому-либо понадобилось, но, видимо, это RPG'шный синдром «БольшеВсехНадо».

Видимо, производители компьютерных игр всерьез решили наводнить рынок поделками в стиле фэнтези. Вот и Delphine, которая раньше вроде

как специализировалась на научно-фантастических сюжетах, вдруг решила создать RPG-подобную игрушку, способную, по их, конечно же, скромному мнению,

конкурировать аж с Diablo 2. Флаг им в руки, однако, по предварительным данным, больно смахивает их «Темный Камень», а именно так называется это

Николай Панков

Паспорт

Жанр: RPG
Разработчик: Delphine
URL: <http://www.take2games.com>
Издатель: Take 2 Interactive
Дата выхода: весна 1999 г.



В подземелье вы ведете довольно немногочисленную банду — всего двоих. Эти личности могут быть представителями восьми профессий: предпочитающие прокладывать себе дорогу мечом и топором Воин и Амазонка, служители культа Монах и Священник, любители стукнуть в спину Убийца и Разбойник и два типа Колдунов.

творение, на саму Diablo, причем вовсе не на вторую. Ну, проживем — увидим, может, чего путного смастерят, все-таки раньше у них неплохие вещи выходили, Another World, например.

Итак смысл игры — прорубиться сквозь нестройные ряды монстров в глубь тридцатидвухуровневого лабиринта, попутно собирая семь каких-то кристаллов, без которых некая мистическая сфера не работает. И все это для того, чтобы встретиться с драконом по кличке Дракк. Не совсем ясно, зачем это кому-либо понадобилось, но, видимо, у персонажей развито профессиональное заблуждение большинства RPG'шных приключенцев — синдром «БольшеВсехНадо». В подземелье вы ведете на этот раз довольно немногочисленную банду — всего двоих. Эти личности могут быть представителями восьми профессий: предпочитающие

и живучестью, что еще раз подчеркивает диаволообразность этой игрушки. Немалым плюсом является возможность изменить состав партии, не теряя выкинутого персонажа, который спокойно дожидается вас в таверне, где был нанят его заместитель. Во время игры есть возможность бродить как всей партией, так и обоими ее членами по отдельности. Эта возможность круто отличается от аналогичной в других играх. В отличие от Baldur's Gate, например, где достаточно просто выделить одного персонажа, тут вам придется включать специальный режим «соло». Наверное, это было сделано специально, на случай, если игра будет участвовать в конкурсе «Найти семь отличий от ранее созданного».

В игре орудет стандартный набор RPG-монстров. Стандартный настолько, что напрашивается вопрос, а не все та же ли это банда, кочующая из игры в игру. Огры, тролли, скорпионы, даже Капитаны-Скелеты (хоть бы название что ли сменили). Впрочем, есть одна весьма оригинальная деталь: монстры одного вида отличаются друг от друга! Причем, что самое оригинальное, не как-нибудь, а цветами, то есть на вас попрут белые, желтые, красные и синие скелеты. Да, такого, КОНЕЧНО, еще нигде не видели! Разве что все в том же «Диабло»... И в M&M6... Ну, может еще в Baldur's Gate... И еще в паре игр, но это не считается. Как и положено каждому приличному лабиринту, местный усеян загадками и всяческими ловушками типа копий из стен или просто милых сердцу каждого злодея дыр в полу. Где-то там также бродят такие милейшие личности, как Принц Тьмы, который норовит появиться откуда-то извне, устроить вам веселую жизнь заклинанием, а затем исчезнуть обратно вовнутрь. По сундукам и прочим заначкам раскиданы 22 вида оружия и 32 заклинания, заботливо записанных неизвестными благодетелями и положенных дожидаться вашего прихода.

Город в «Темном Камне» имеет ту же функцию, что и в Diablo. Тут можно полечиться, поторговать, получить задание от какого-нибудь местного жителя, которому просто необходим сувенирчик из подземелий. Тут же можно затариться едой, без которой вы долго не протянете. Именно в город можно попасть, используя заклинание «Магическая Дверь» (хоть название заклятья изменили, и то хорошо)...

Экран, демонстрирующий ваш инвентарь, вообще брат-близнец своего диавольского аналога. Так что в нем уж точно не запутаешься! Ценное дополнение — существование иконок для быстрого использования заклинаний, свитков и пузырьков со всяческими магическими напитками, хотя и это уже где-то мы видели. Оружие в игре весьма разнообразно — от стандартного набора мечей и топоров до метательных звездочек и металлических перчаток, которые работают как элементарный кастет. По мере нахождения магического оружия и доспехов будет изменяться внешний вид ваших персонажей, что, конечно же, разнообразит игру, а то получается, что монстры все разноцветные, а вы одинаковые! Несправедливо!

С точки зрения технических наворотов эта игра действительно скорее, всего, будет конкурентоспособной. Радует возможность поворачивать вид на происходящее на 360 градусов, а при увеличении масштаба фигуры вроде не будут превращаться в горячие пиксели. Хотя для этого, конечно, необходим 3D-ускоритель — без него сейчас никуда... Чудища лабиринтные обещают уметь по мере продвижения все глубже и глубже в подземелье. Они взяли на себя социальное обязательство не толпиться в дверях, мешая друг другу добираться до игрока, а также клянутся, что будут нападать из засад.

Лабиринт в «Темном камне» создается каждый раз новый. Вроде бы и задания, получаемые игроками, уникальные и генерируются тоже для каждой

Инвентарь до боли напоминает самознающую-игру. И это хорошо — хотя бы не придется в очередной раз переучиваться.



Серьезным достоинством Dark Stone является ее графический движок, который позволяет наблюдать диаволоподобные события со всех мыслимых сторон и приближений. А монстры и персонажи — полигональные.

прокладывать себе дорогу мечом и топором Воин и Амазонка, служители культа (какого — не уточняется) Монах и Священник, любители стукнуть в спину Убийца и Разбойник и два типа Колдунов. Каждый из персонажей обладает всего четырьмя параметрами: силой, магией, ловкостью



игры. На мой взгляд, это может быть хорошо для приключения на несколько игроков, но если вы играете в одиночку, такая система быстро утомляет. По локальной сети в Dark Stone можно играть в

восемьмером, а через Internet — вчетвером, причем квесты существуют как для совместного выполнения, так и для соревнования между игроками. Хорошо, хоть и не совсем честно, что в игре по сети можно ис-

Сюжет, если он там вообще есть, скрывают до официального выхода игры. Ну, это понят-



В Dark Stone вам доведется управлять лишь двумя персонажами из пяти возможных. Если получится так, что одного убьют, можно либо нажать заветную кнопку Load Game, либо пойти в местный кабаk и подыскать павшему герою замену.



пользовать персонажей, закаленных в боях с монстрами при прохождении игры в сингл-плейере.

Сейчас времена-то известно какие: идею только выскажи, а ее уже используют конкуренты. Короче, весной поглядим, что там у них получилось. Ведь иногда даже клон хорошей игры выходит ничего...



но, вдруг он кому понадобится...

Нет, я не Diablo, я другой... Хотя без тщательной экспертизы отличить Dark Stone от бессмертного творения Blizzard весьма проблематично.

Восток — дело тонкое...

Shogun: Total War

Роман Шиленко

Япония XVI века, на дворе непрекращающаяся вот уже несколько столетий гражданская война. Заветной мечтой каждого даймо является титул сегуна, реального лица номер один в стране. На старте все участники получают равные куски земли, и начинается гонка.

Сейчас в стадии разработки находятся сразу две стратегии, основанные на реальных средневековых событиях. Но если об Англии, в которой будет разворачиваться действие игры Braveheart от Eidos, нам известно многое (хотя бы по одноименному фильму с Мелом Гибсоном), то информацией об истории Японии владеют единицы. Игровая индустрия практически не затрагивала прошлого этой страны (симуляторы времен Второй Мировой и 3D-файтинги не в счет). Мне на память приходит лишь одна стратегия, посвященная Стране восходящего солнца, но это было лет семь назад, и занимала она аж 500 Кбайт в архиве. Dreamtime Interactive, одно из подразделений Electronic Arts,



решила восполнить этот пробел проектом Shogun: Total War и ознакомить широкие играющие массы с историей государства японского. Для

максимального соответствия игры тому периоду к разработке был привлечен один из крупных британских востоковедов,



Не узнали? Это вы, даймо одной из японских провинций.

Паспорт

Жанр: 3D real-time и пошаговая стратегия
Разработчик: Dreamtime Interactive

URL: <http://www.totalwar.com>

Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: май 1999 г.



В игре до мельчайших деталей учтены японские архитектура, одежда, оружие XV–XVI веков. Об этом позаботился специально приглашенный консультант-востоковед.



Каждый юнит обладает набором уникальных характеристик, честью и опытом, изменяющимися в ходе игры, что очень похоже на систему построения персонажей в играх role-playing.

Вот ЭТО в Японии называется замком. Ни крепостного рва, ни стен двадцатиметровой высоты, ничего. Как так можно жить?!



Изначально все провинции Японии поделены между даймо — удельными князьями. Ваша задача растолкать или ликвидировать всех и первым получить титул сегуна, военного лидера всей страны.

западного варлорда). Заветной мечтой каждого даймо является титул сегуна, военного лидера всей Японии и реального лица номер один в стране. На старте все участники — а вы один из них — получают равные куски земли, и начинается гонка. Лучший военачальник, политик, дипломат и экономист в одном лице получает главный приз.

Игра идет на двух уровнях. На стратегическом все происходит по шагам. Здесь вам придется заниматься экономическим развитием (сбор ресурсов и налогов, производство пищи, создание транспортной системы, развитие или покупка технологий), дипломатией (отправка послов в соседние провинции, заключение политических и торговых договоров, создание альянсов, попытки физического устранения других даймо с помощью групп ниндзя, засылка шпионов), накачиванием военной мощи (наим новых войск, развитие новых типов юнитов), постройкой оборонительных сооружений (от деревянных фортов до огромных каменных дворцов), борьбой с природой (эпидемии, голод, пожары, землетрясения), подавлением крестьянских выступлений и отражением наездов монголо-китайцев. Да, за всем этим надо не забыть вырастить себе достойного наследника, иначе придется сделать хакарири. Как только две

армии сталкиваются, так сразу включается режим трехмерного сражения в реальном времени, за которым вы наблюдаете практически с любой точки, как в Myth'e или Dark Omen'e. Чтобы привлечь внимание как можно большего числа любителей стратегий всех жанров, Dreamtime

ввела целых три режима для single player'a. Тактический режим оставляет за кадром экономику, дипломатические реверансы и сбор ресурсов — чистый комбат на протяжении ряда сценариев, каждый длительностью до реального часа. В стратегическом режиме все наоборот: сплошной менеджмент, все битвы просчитываются компьютером и выдается только финальный результат. Третий вариант — полноценная кампания — потребует от играющего концентрации всех сил на обоих

уровнях, но тем ценнее будет победа.

Юниты полностью соответствуют историческому периоду. Простые солдаты, вооруженные мечами или луками, самураи, кавалерия, ниндзя, монахи-воины, священники, шпионы, убийцы, послы, торговцы шелком, голландские и португальские мореплаватели, гейши. Самураи одного из видов вооружены копьями и носят тяжелую броню, что позволяет им эффективно действовать как против вражеской пехоты, так и против конницы. Если позволяют технологии и деньги, то можно вооружить пехоту аркебузами: они пробивают любую броню и на обучение стрельбе из них тратится меньше времени, чем на обучение владению луком. Каждый юнит обладает набором уникальных характеристик, честью и опытом, изменяющимися в ходе игры, что очень похоже на систему построения персонажей в играх role-playing. Shogun использует последние достижения в области искусственного интеллекта. Мало того, что новый AI базируется на двух сотнях правил ведения боя, взятых из книги Сунь Цзю «Древнее искусство войны», датированной примерно 500 годом до нашей эры, так еще и общее количество солдат, которые могут одновременно принимать участие в сражении, выросло с обычных для RTS десятков-сотен до десяти тысяч («вот это мой размерчик!»). Во многих играх юниты ведут себя, мягко говоря, неразумно. То изберут такой маршрут, что хочется биться головой о клавиатуру, то заблудятся в буквальном смысле в трех соснах. У стреляющих юнитов время от времени настолько портится зрение, что они начинают палить по своим, а остальные умеют молча стоять и смотреть на рядом идущий бой вместо того, чтобы прийти на помощь. Разработчики обещают, что юниты в Shogun будут лишены подобных недостатков. Теперь все солдаты старательно исполняют приказы командира части, сохраняют строй, обходят деревья по разумному пути и «делают ноги», когда противника становится слишком много. Отдел, отвечающий за AI, предложил множество вариантов одного. В конце концов остановились на том, который показал наилучшие результаты в многоступенчатых боях с целой когортой тестеров. Кроме того, интеллект компьютерных военачальников стал обучаемым, то есть он довольно быстро перенимает вашу тактику или придумывает контрходы, поэтому от вас потребуются побольше



импровизаций. На общий исход сражения влияет множество факторов: численное соотношение войск, боевой дух и опыт каждого воина (поскольку весь бой распадается на множество поединков один на один), кто сражается рядом, не окружено ли подразделение, кто больше весит, кто точнее стреляет, какой боевой порядок используется. Даже погода вносит свои коррективы: ружья не стреляют в дождь.

Графика в STW впечатляет. Арены боевых действий просто огромны, что неудивительно, если учесть, сколько народу будет на них сражаться. Холмы и равнины, расстилающиеся до горизонта, деревни и замки — все это призвано максимально приблизить игру к японской реальности. Но красивая реалистичная местность — не просто дань искусству. В своем послании будущим полководцам Сунь Цзю рекомендовал внимательней относиться к полю боя и пользоваться природными условиями. Например, расстановку ваших лучников в горных расщелинах очень здорово спутает карты командующему войсками противника.

Иногда течение игры прерывается короткими роликами: доклады ниндзя об устранении неугодного соседа, получение отрубленной головы шпиона, прибытие послов от других даймо.

Камера умеет перемещаться, вращаться, приближаться, удаляться в любом направлении и на любое расстояние. При этом аппаратные требования довольно средние — P266 с 32 Мбайт памяти должно хватить (минимальная конфигурация P200 с 16 Мбайт, но это только для обладающих адским терпением). Игра будет поддерживать все мыслимые и немыслимые 3D-ускорители, существующие на сегодняшний день, и видеорежимы вплоть до 1800x1440. Играть можно и без ускорителя трехмерной графики, но при этом исчезнет ряд спецэффектов, а камера утратит плавность перемещения и начнет двигаться мелкими скачками, что

простительно, если принять во внимание масштабность сражений. Несмотря на все навороты, пользовательский интерфейс Shogun ничуть не сложнее, чем в обычных RTS: работает испытанная годами схема «выделил и послал».

Еще одним преимуществом STW является многопользовательский режим с возможностью игры по локальной сети, через Internet и hosting service. От двух до четырех человек могут сражаться в отдельном тактическом сценарии, выбирая перед началом место боя и нанимая войска на определенную, равную для всех игроков, сумму. От двух до шестнадцати человек могут соперничать на стратегическом уровне, при этом результаты сражений просчитываются компьютером. До шестнадцати человек могут принять участие в полной online-кампании и проявлять свои таланты на обоих уровнях. На hosted service создается еще один вариант. Называться он будет Persistent World Games. Шестнадцать человек занимаются стратегическим управлением провинциями, но для сражений они могут нанимать военачальников из специальных списков игроков. Каждый игрок имеет свой послужной список и рейтинг, на основании которых даймо будут делать свой выбор. Даймо может содержать подобие генштаба, чтобы особо талантливые генералы не ушли к противнику. До шестнадцати человек смогут принять участие в полной кампании посредством электронной почты (вариант play-by-email). Игроки соревнуются между собой на стратегическом уровне, а все сражения проводят против компьютера, во всех



Ярко-зеленые флаги в заснеженном лесу — до такой маскировки ни один европеец не додумается. Правильно говорил товарищ Сухов: «Восток — дело тонкое».



случаях принимающего на себя роль обороняющейся стороны.

Надеюсь, что острая конкуренция с Eidos на новом направлении в области RTS заставит Dreamtime Interactive выпустить на рынок если не шедевр всех вре-

Арены боевых действий просто огромны, что неудивительно, если учесть, сколько народу будет на них сражаться.

мен и народов, то хотя бы запоминающуюся игру. Тогда Shogun впишет себя во всемирную историю компьютерных игр в качестве отца-основателя неизменной в таких случаях династии клонов.



Альтернативная история по-польски

Mortyr

Роман Шиленко

Разработчики 3D-шутеров от монстров устали и решили вернуться к старым добрым нацистам, или да здравствует 3D-Wolfenstein!

Паспорт

Жанр: 3D-action
Разработчик: Mirage Media
Издатель: Interactive Magic

URL: <http://www.imagicgames.co.uk>

Дата выхода: весна 1999 г.

История в очередной раз доказала свою способность повторяться: группа польских разработчиков Mirage планирует выбросить на рынок игр 3D-action своеобразный римейк классического Wolfenstein'a под названием Mortyr. Либо у авторов иссякла фантазия и они не смогли придумать новые разновидности нехороших монстров, поэтому нарисовать нацистов им было намного проще, либо замучила ностальгия.

Вот как выглядит альтернативная история по-польски. В Германии во время Второй мировой войны существовала жутко засекреченная Группа Продвинутых Вооружений,

Либерману удалось летом 1944 года, воспользовавшись теорией относительности Эйнштейна, создать квантовый передатчик, способный посылать материю в заданную точку пространства и времени, что по-русски всегда называлось Машиной Времени. Это изобретение в корне изменило ход войны, и уже через год Германия праздновала победу над остальными мировыми державами. В последующие десятилетия по Земле прокатилась не одна волна странных опустошающих природных явлений, и не одно поколение ученых билось над двумя вечными вопросами: «Кто виноват?» и «Что делать?». Один из высших нацистских чинов, генерал Юрген Мортир, приписанный к Группе Продвинутых Вооружений для наблюдения за профессорами, взялся исследовать причину возникновения этих катаклизмов, увеличения их силы и частоты. Через несколько месяцев он пришел к выводу, что нацисты в свое время перемудрили с экспериментами над перемещениями и что-то нарушили в природе вещей. Он удвоил свои усилия и в конце концов обнаружил в каком-то подвале генератор Либермана. Себастьян Мортир, сын генерала, взялся помочь ему вернуть

Историю на естественный путь и отправился из своего 2093-го в далекий 1944 год, дабы воззвать к совести профессора Либермана и уговорить его остановить работы над передатчиком, а в идеале просто разбить машинку. Но в расчеты техников вкралась ошибка, и Себастьян занесло не в лабораторию изобретателя, а куда-то вне исследовательского комплекса Группы Продвинутых Вооружений. На вашу долю выпало задание провести Себастьяна в самое сердце логова противника к ученому и затем вытащить его оттуда более-менее целым.

Самое примитивное оружие в игре — ваш кулак, но с ним против стволов лишний раз ходить не стоит, разве что в густом тумане или в темноте можно оглушить охранника. Десантный нож гораздо приятнее, да и дырку в теле врага оставляет заметную. Первое огнестрельное оружие, попадающее к вам в руки, это пистолет P-08 «парабеллум». Стреляет он медленно, но с ним чувствуешь себя уверенней. Винтовка «маузер» придется по душе тем, кто в 3D-action и RPG играет за стреляющих из лука персонажей. Главное достоинство винтовки — точность и стрельба с дальних дистанций.

**Самое примитивное оружие
в игре — ваш кулак,
но с ним против стволов
лишний раз ходить не стоит.**

работавшая над несколькими весьма примечательными проектами. Все они успешно провалились за исключением одного. Профессору Гансу



Часовой передергивал затвор автомата не быстрее, чем в замедленном кино, а в 3D-шутерах это считается плохим тоном.



Пулемет MG-42 хоть и не похож на своего привычного для нас шестиствольного собрата, но для сороковых годов его убойной силы хватает.



Безумству храбрых поем мы песню. После нападения с пистолетом наперевес на шестерых автоматчиков, Мортиру ничего не останется, кроме как залить своей кровью натертый до блеска пол собора.



В подземельях этого замка нацистский ученый Ганс Либерман изобрел свою «адскую машинку Времени» и заставил свернуть историю с пути истинного.



По ходу игры можно заниматься художественной коррекцией работы архитекторов и дизайнеров конца XXI века.



Чем удобна крепость, так это множеством точек для ведения прицельного огня. Несколько очередей из «шмайсера», и вся охрана пристально изучает снег.

Повышению снайперского мастерства способствует фишка Zoom, позволяющая тщательно прицеливаться. Автомат MP-40 «шмайсер» понравится тем, у кого вошло в привычку обрушивать на каждого противника ливень из пуль. Чтобы свести на нет численное преимущество врага, воспользуйтесь пулеметом MG-42. Не хотите стрелять? Есть ручные гранаты, взрывающиеся ровно через три секунды, а не через минуту, как американские гранаты класса «тормоз» (любопытствующих адресую к фильму «Крепкий Орешек 2»). Тяжелое вооружение представлено фауст-патроном, убивающим все живое в радиусе двадцати метров, и, предположительно, огнеметом. Арсенал Себастьяна дополняют прибор ночного видения, глушитель и реактивный ранец. Каждый вид оружия смоделирован в 3D и выглядит очень реалистично.

Ваши противники имеют то же оружие, что и вы. Самый легкий соперник — это Sturmman, вооруженный одним «парабеллумом» и стреляющий много, но в основном «в молоко». Scharfuhrer вооружен «шмайсером» и представляет более серьезную опасность. Младший эсэсовский офицер, Untersturmfuhrer, хотя и вооружен одним «парабеллумом», но умеет орать так громко, что на его вопли со всех сторон слетаются солдаты. Rottenfuhrer'a, таскающего с собой пулемет MG-42, надо либо быстро давить, либо еще быстрее уносить от него ноги. Но в первую очередь следует ликвидировать солдата с фауст-патроном — его зовут Sturmman Panzergrenadier. Он будет палить по вам до тех пор, пока не кончатся ракеты, а затем станет рыскать по местности в поисках боеприпасов для своей «шайтан-трубы». Последний из существующих противников — Volksturm Sturmman — бежит с десятком ручных гранат и норовит сбросить их точно вам на голову, после чего с выражением

вселенской скорби на лице сдается в плен! Интересно, найдется ли хоть один игрок, который примет его капитуляцию? И вообще враги подняли свой IQ на пару пунктов. Теперь солдат противника, получив ранение, не станет больше двигаться в вашу сторону как зомби, а либо начнет стратегическое отступление, либо закатится в какую-нибудь щель (да, да, они уже пользуются укрытиями!) и будет громкими воплями звать подмогу. Кстати, нацисты тоже знакомы с аптечками и не упустят возможности подлечиться во время боя.

Игра состоит из двадцати больших линейных single-player уровней, расположенных в самых разных местах. Пока сделаны железнодорожный вокзал, огромный собор, кладбище, база подводных лодок, ракетный завод, внешний, средний и внутренний замки. На каждом уровне есть мелкие анимации типа взлетающих при вашем виде голубей, разбегающихся крыс или болтающегося над замком дирижабля. Общая идея такова: туда вы идете по уровням 1944 года, а обратный путь (частично или полностью — еще не решено) проделаете по уровням будущего. Насчет того, какие враги и оружие ожидают нас в будущем, информацию не дают.

Основная идея Mortyr'a ничем от идеи Wolfenstein'a не отличается — ступай себе по трупам солдат вермахта и наслаждайся жизнью. Но вот графика шагнула далеко вперед и напоминает Quake 2 и Unreal: освещение в реальном времени, отражения в окнах, зеркала и натертый пол в соборе, погодные эффекты — дождь, снег, туман, лед. Графический движок будет довольно долгое время хранить ваши и вражеские следы на снегу (по ним вы сможете выслежи-

вать друг друга), дырки от пуль и осколков в стенах и предметах. В альфа-версии вся эта красота виднеется на экране с пристойной скоростью, но только до момента появления нескольких противников, после чего скорость обработки изображения очень сильно падает, даже несмотря на наличие трехмерного ускорителя и довольно большой объем памяти. Звуковые эффекты не уступают графическим. Предусмотрены такие мелочи, как завывание ветра в дымоходах и коридорах, звяканье цепей, капающая из труб вода.

Фанаты игры по сети не будут обижены — Mortyr поддерживает одновременную игру до 16 человек. Кроме стандартных режимов Deathmatch и Capture the Flag, сделан особый режим cooperative, в котором команде игроков ставится определенная задача, и ей противостоит другая команда живых или управляемых компьютером воинов. Едва ли Mortyr'у по силам совершить переворот в индустрии 3D-шутеров, но он вполне может стать заметным явлением при условии, что разработчики не затынут с его выходом и успеют довести до ума графический движок.



«Si vis pacem, para bellum», — говорили древние («Хочешь мира? Возьми парабеллум»).

3D-экип нового поколения

Роман Шиленко

Blade

Несмотря на то, что испанская (!) группа разработчиков Rebel Act Studios еще ни разу не засветилась на рынке компьютерных игр, она имеет все шансы пройти дорогой, проторенной самой id Software. По новым технологическим решениям проект Blade обещает встать в один ряд с такими «монстрами», как Doom, Quake, Quake 2 и Unreal, появление которых задавало новые ориентиры для всех производителей игр в стиле 3D-экип. Недаром работы над ним ведутся уже больше двух лет, а демонстрируемые скриншоты выглядят более чем достойно.

Это было в те далекие времена, когда мир был еще молод и населяли его могучие храбрые воины, приравнявшие себя к богам. Последним такой расклад совершенно не нравился, и они послали против людей страшную тварь — большого огнедышащего дракона. И только одна богиня доброты Aihа посочувствовала людям. Она нашла воина по имени Блейд и вручила ему заколдованный меч, способный прикончить божественную зверюгу. Воин от души поиздевался над драконом, которому ничего не оставалось сделать, кроме как бежать подальше в горы и завалиться спать в одной из пещер на тысячу лет, пока не заживут раны. К несчастью, Блейд получил столько повреждений, что скончался вскоре после побоища. Совет старейшин принял решение захоронить его тело в гробнице, находящейся глубоко под землей, и положить меч рядом с ним, чтобы тот не попал в нечестивые руки. Вход в гробницу запечатали пятью ключами, которые затем развезли в разные части света, и приставили к ним мощную охрану.

Прошло десять веков. Армии могущественного колдуна Дала Гурака выносят королевство за королевством, замок за замком. Он знает, что древний дракон вот-вот проснется, и потому стремится как можно быстрее заполнить меч Блейда, способный контролировать зверя. Один из пяти ключей колдун уже нашел. Хизбур Стоунхед, глава союза дворфов, получил известия о находке гробницы Блейда и пробуждении дракона и вы-

брал лучшего бойца народа, чтобы тот отправился предупредить остальные расы об опасности. Рыцари, варвары и амазонки приняли это сообщение и выдвинули из своих рядов по лучшему воину...

Итак, вы играете за одного из этой четверки героев. Каждый из них обладает уникальными способностями, присущими его расе, что обеспечивает разнообразие способов прохождения игры. Дворф обладает самой большой силой, почти 100-процентным иммунитетом к магии и ядам, может использовать любой тип брони, но действует медленнее других. Амазонка лучше всех орудует луком, в качестве брони носит кожаную-металлическую бикини, но при этом сила ее минимальна. Варвар — спец по ближнему бою, достаточно силен, имеет отличные рефлексy, однако не может носить броню. Рыцарь наиболее сбалансирован, но тяжелый армор немного замедляет его движения.



И вот этих дворфов в Blade называют самой мирной расой ?!



Рыцарь — наиболее сбалансированный персонаж.

Паспорт

Жанр: 3D-экип
Разработчик: Rebel Act Studios

URL: <http://www.rebelact.com>

Издатель: Gremlin

URL: <http://www.gremlin.co.uk>

Дата выхода: I кв. 1999 г.

Арсенал соответствует времени действия (Средневековью): обычные и двуручные мечи, топоры, дубины и палицы, ножи, щиты и броня, шлемы, посохи и волшебные палочки, луки с простыми и огненными стрелами. Естественно, уровень владения разными видами оружия у всех рас разный, поэтому не вооружайте дворфов луками, а амазонок топорами. Плюс к этому можно забирать и использовать оружие поверженных противников.

Разработчики позаботились и о монстрах — на просторах Blade вас уже ждут 35 разновидностей ходячей смерти. Самый крупный враг — тридцатиметровый дракон,





«собранный» из двух с половиной тысяч полигонов. Уиверн — его младший пятнадцатиметровый собрат. Плюс привычные глазу тролли, орки, скелеты, минотавры, гидры и т. д. Каждый вид обладает своим AI, прописанным специальными скриптами. Все монстры сделаны из разрушаемых полигонов, поэтому можно, например, отрубить со-

нельзя на полной скорости делать резкие повороты — придется притормаживать; бочки, ящики, да практически все предметы можно передвигать, стеклянные предметы разбивать, лампы, факелы и фонари можно снимать со стен и пользоваться ими в дальнейшем и как средством освещения, и как оружием. Водная поверхность «научи-

ставший в последнее время модным «эффект тумана». Благодаря гремлинской Motion Capture все персонажи в игре передвигаются плавно и очень реалистично. Обратите внимание на скриншоты — они взяты из HE-3D-ускоренной версии. Можете себе представить, как это будет смотреться в 3D.

Blade поддерживает игру по модему, serial link'у и Internet в режиме multiplayer. Помимо стандартных deathmatch и cooperation авторы вводят игры типа: «Оторви голову монстру» или «Защити посла». Для любителей создавать свои уровни сделают редактор, снабженный системой скриптов для



Варвар — ловкий и профессиональный боец, но на него не налезает ни один доспех.

Самой сильной стороной Blade является его движок — один из самых развитых в истории игровой индустрии. Его физическая часть определяет взаимодействие героя с окружающим миром.

пернику конечность и размахивать потом ею как оружием либо нанести ему рану и смотреть, как из нее сочится кровь или что там у него вместо нее. Игра состоит из восемнадцати уровней, которые по своим размерам оставляют далеко позади уровни всех известных на сегодня 3D-экшн игр. На прохождение каждого из них вам предстоит потратить не один час! Здесь есть ледовые дворцы, заброшенные храмы, замки, башни, подземные города, подводные дворцы, крепости, горы и ущелья. Все уровни обладают специфическими особенностями и населены определенными монстрами.

Безусловно, самой сильной стороной Blade является его движок — один из самых развитых в истории игровой индустрии. Его физическая часть определяет взаимодействие героя с окружающим миром. Например, перенос тяжелых предметов замедляет ваши движения,

ласть» отражать стены, свет и даже ваше собственное лицо, если вы посмотрите в лужу или бассейн. При броске в воду любого предмета на ее поверхности появятся круги, а на открытой воде могут подниматься волны. И, конечно, в движке есть навороченная система динамического объемного освещения и real-time теней. На нескольких уровнях вас ждут темные лабиринты, в которых единственным источником света будет факел в вашей руке, а за каждым углом будут прятаться голодные монстры. При этом тени, отбрасываемые и вами, и вашим оружием, выглядят, как в реальной жизни, а может, и еще лучше. Кстати, по теням на стенах и земле очень хорошо засекать ваших противников, особенно тех, что летают. Стоит ли упоминать, что здесь есть



описания AI противников. Очень надеюсь, что «мучачос» из Rebel Act Studios сумеют толково довести дело до конца (тьфу-тьфу-тьфу, чтобы не спалить).



Атаку с неба можно вовремя засечь по тени на земле.

Марсианские хроники '99

Terminus

Не секрет, что человек с давних времен мечтал научиться летать, но всегда этого боялся. Ну, это понятно — занятие-то опасное, вон сколько самолетов бьется ежедневно. О полетах в космос и говорить нечего, особенно после того, как не столь давно дня не проходило без сообщения об очередной поломке на орбитальной станции. Поэтому человечество и изобрело такой жанр игр, как космический симулятор. Все это я к тому, что некая компания Vicarious Visions собирается выпустить новую игрушку в этом стиле. Называется она Terminus

После первого, поверхностного знакомства с материалами мне показалась подозрительной одна деталь: производители настаивают, что это вовсе не клон игрушки Wing Commander. Обычно, когда я слышу такого типа

заявление, у меня возникает мысль, что тот, кто такое сказал, очень хочет в это верить, но не всегда это у него получается. Но, судя по всему, тот, кто это говорил, просто перестраховщик, а игра и правда обещает быть интересной.

Дело происходит недалеко — в нашей родной Солнечной системе. Причем всего через 200 лет. По версии авторов игры, несмотря на все предупреждения писателей-фантастов, говоривших, что если на Марсе основать колонию, то она,

Николай Панков

Паспорт

Жанр: космический симулятор
Разработчик: Vicarious Visions
URL: <http://www.vvisions.com>
Дата выхода: май 1999 г.



Осколки корабля торговцев, продавших землянам, разлетаются во все стороны, оставляя после себя груз, который столь необходим молодой марсианской демократии.

есть, вероятно, совпадение или несовпадение интересов на определенной миссии. Например, у Торговцев можно подписаться на спасение земного корабля, в то же время пилот, выбравший сторону Марса, должен пресечь всяческие попытки помощи вышеупомянутому кораблю. И если Торговец может разорвать



контракт и свалить, то Марсианин должен выполнять приказы командования, иначе существует вероятность проигрыша войны. Если игроков меньше, чем ролей, то свободные места занимают NPC. При этом сюжет жестко привязан к вашим решениям в той или иной ситуации. По слухам,

В игре не рекомендуется тормозить, так как пока вы летаете просто ради своего удовольствия, остальные игроки или NPC будут работать и зарабатывать деньги, не обращая на вас никакого внимания. По крайней мере, пока им не покажется, что вы им чем-то помешали... Вот тут-то они и посмотрят на вас повнимательнее, через перекрестье прицела.

По словам производителей, их NPC обладают невиданными доселе в компьютерных играх качествами. Вроде бы создателям удалось спроектировать не просто образец поведения пилота в бою, но и создать каждому пилоту свои эмоции. Теперь на вас могут напасть вполне

мирные люди просто потому, что вы показались им подозрительными или с первого взгляда не понравились. Предугадать, что взбредет в голову эдакому искусственному интеллекту, абсолютно невозможно — влюбится он в вас или резко возненавидит. Невольно на ум приходят многочисленные фантастические рассказы о порабощении людей



По слухам, в игре присутствует пятнадцать разных путей развития сюжета, и это не считая множества мелких ответвлений.

вне всякого сомнения, объявит независимость и закатит революцию, земляне-таки решили начать колонизацию именно с Марса. Ни у кого, разумеется, не возникает вопроса, к чему это привело: Марс учинил бунт и объявил независимость. Вы можете присоединиться к одной из четырех группировок: Вооруженным Силам Земли, Вооруженным Силам Марса, Лиге Торговцев, ну и еще можно податься в пираты.

Что несказанно радует, так это возможность игры внесколькером. Причем можно не просто летать и бить друг друга или вместе — толпу врагов, хотя и это, конечно же, возможно, а полная кампания с пересекающимся сюжетом. То

присутствует пятнадцать разных путей развития сюжета, и это не считая множества мелких ответвлений. Кроме полной кампании можно играть еще и в «свободном режиме», то есть тут нет приказов, направляющих развитие сюжета, а игра представляет собой что-то вроде Privateer или Elite — летай себе, зарабатывай деньги, выполняй миссии, не преследуя при этом никаких великих целей.



искусственным интеллектом. Черт его знает, может, ребята из Vicarious Visions уже давно не контролируют процесс создания





игры, а там кто-то из NPC дорабатывает последние штрихи...

Что касается технической реализации, так тут вроде бы предполагается полное соответствие законам физики. Если вы выключили двигатель, то это еще не значит, что ваш корабль остановился. Ему надо во что-нибудь врезаться или задействовать тормозные двигатели. Судя по всему, планета может поймать вас в свое гравитационное поле и шмякнуть во что-нибудь. Скорость корабля привязана к его массе. Есть возможность катапультировать груз и даже ненужные детали корабля, чтобы уменьшить массу и увеличить скорость. Не известно, хорошо это или плохо: я, например, опасаясь, как бы Terminus не превратился во что-то заумное, где перед каждым маневром надо подумать,

куда меня занесет и не врежусь ли я в соседний корабль.

Короче говоря, игра явно неординарная, и посмотреть на нее в любом случае стоит. Правда, пока не назван издатель. То ли разработчики так и не смогли никого убедить, что это стоит издавать, то ли выбирают из множества предложений самое выгодное. Но как бы то ни было, Vicarious Visions обещают выпустить игрушку где-то в мае. Вот тогда-то мы и оценим, что у них получилось, и не перемудрили



ли они с физикой. А пока можно сказать только, что, по крайней мере, они хотят сделать превосходную игрушку.



Авторы пытаются сделать в Terminus реальную физическую модель. Мы-то с вами, конечно, знаем, что это невозможно, так как для маневров в космосе нужно безумное количество энергии, но тут вроде все обещает быть хоть немного пореальнее, чем в других играх.



Та планета, которая маячит в углу, своей массой изрядно мешает вольно вокруг нее маневрировать. Вот сейчас мы, например, скорее всего, въедем в этот корабль, потому что отвернуть не успеем.

И снова он уйдет в забой...

Descent 3

Кирилл Алехин aka Maza

Еще несколько лет назад в играх вчерашних было то, чего так не хватает играм сегодняшним: оригинальность. Основами проектов становились не новые сверхнавороченные движки и прочие достижения НТР, а обычные интересные и, главное, оригинальные идеи. И из таких вот обычных идей получались очень необычные игры, из которых многие стали не просто суперхитами, а прародителями целых жанров, семейств клонов или хотя бы... десятка банальных продолжений, не дающих умереть с голоду бедным вышедшим на пенсию разработчикам. Сегодня в длинную очередь за длинным долларом встали еще одни, видимо, недокормленные «старички». Ну а в качестве средства отъема денег у населения они решили использовать очередной римейк Descent 3. Рассказывать про «первоисточник», надеюсь, не надо?

Вперед в прошлое

Впрочем, размножение Descent'ов с некоторых пор не поддается контролю. Чего стоит хотя бы Descent: Freespace — типичнейший космический симулятор конца 20-го века с базами, инопланетными бляками и прикрывающими тылы во время боевого вылета напарниками.

Да, узнай дедушка D. про таких наследников — наверняка в гробу бы перевернулся. Но Descent 3, про который дальше пойдет речь, — настоящий, без всяких там «-спасе». В качестве доказательства всем сомневающимся некоторое время назад была продемонстрирована

30-мегабайтная «дема», которую мы незамедлительно препарируем.

Далеко не всякий, пусть даже и крайне ностальгически настроенный игрок, сможет дойти непосредственно до игры. Разработчики приложили максимум усилий для запугивания

Паспорт

Жанр: 3D-shooter
Разработчик: Outrage Entertainment

URL: <http://www.outrage.com>

Издатель: Interplay

URL: <http://www.interplay.com>

Дата выхода: Май 1999 г.



потенциальных потребителей, начиная с рекомендуемых системных требований, сравнимых с печально известным TEsPasseг'ом (p2 - 400 и 64 Мбайт RAM!!!), и кончая до-о-о-лой системой настройки и запуска игры. Шутка ли — уровень грузится приблизительно 3 минуты, в течение которых ваш винчестер вызывает урчит, а на экране появляются обнадеживающие надписи «loading to, loading сё», совершенно, однако, не разъясняющие, сколько же осталось до начала (или конца)! Такое способны выдержать только настоящие любители. Правда, после окончательной загрузки выясняется, что все ужасающие системные требования являются обычной фикцией — D3 вполне прилично бежит на стареньком 166-м «пеньке», без особого напряжения выдавая что-то около 30 Fps, что для неторопливого прохождения игры вполне достаточно. Успокоенно вздохнув, мы привычно раскидываем пальцы по клавиатуре, кладя их на default'ное для 3D-шутеров управление «вперед-назад-ctrl-shift» и... попадаем впросак.

Все, правда, не так шизофренично, как хотелось бы, и все-таки старый славный Descent узнается с первой же попытки пролететь комнату от стартовой точки до явно видимого в углу шлюза. Не выходит-с... Самое что ни на есть полное 3D влечет за собой не только возможность ползать по стенам и воспарять к потолку, но и необычайно сложное управление, где только на ориентацию в пространстве и движение отведено полтора десятка кнопок (а чего стоят шесть направлений стрейфов!). На все предусмотренные



Нас атакуют?! Пустяки. Этот красный железный уродец отправится на металлолом буквально через несколько секунд.

функции пальцев катастрофически не хватает, и хоть как-то играть можно только положив правую руку на верную трехнопочную мышку и героически ограничившись движением и стрельбой. Отсев нефанатов окончен. Теперь (только теперь!) можно начать игру — Welcome to Descent 3.

Внутри

Descent 3, как и предыдущие серии, состоит в основном из бесконечных коридоров и взбесившихся роботов, и не более того. Разве что для кратковременного отдыха и лечения регулярных приступов клаустрофобии в игру добавлены открытые пространства — в «деме» мы пролетаем небольшой котлован со здоровенным, плюющим огнем луноходом. «На воле» все зелено, но подбелу стучат капли дождя, но подобные пикники будут, скорее, исключениями, чем обязательными частями каждого этапа. Все-таки Descent и перестрелки на свежем воздухе — понятия несовместимые.

Летать «в четырех стенах» стало намного красивее: надо же как-то оправдывать зашкалившие системные требования! Текстуры на стенках аккуратно размазаны, из пробитых труб бьют струи пара, а в одном месте нам даже дают полюбоваться на лаву. Дизайн уровней определенно пахнет той

же шизофренией, что и система управления: нормальному человеку и в голову не придет искать выход за переплетением труб НА ПОТОЛКЕ! Но в этом — весь Descent, жалобы не принимаются.

Рассмотрев графику, принимаемся, собственно, играть. Игра оказывается на удивление простой и аркадной: летим, стреляем, открываем шлюз, стреляем, поворачиваем рычажок, опять летим... Ну и стреляем... стреляем... стреляем... Последним камешком, неуверенно тянущим D3 к аркадному дну, являются откровенные, никак не замаскированные power-ups'ы или бонусы, если перевод с заморского на иностранный вам что-нибудь прояснит. Выглядит все просто и умирительно, как в стареньких платформенных аркадах: Мы из пушки — Пух!, враг на куски — Плюх!, а вместо портящих

!
От продолжения всегда ждешь чего-то большего, чем слепую копию оригинала, а D3 совершенно не оправдывает таких надежд.

ландшафт останков — несколько ракеток, кристаллик с энергией или загадочный шарик, тут же удивительным образом приспособляемый для защиты вашего летательного аппарата. Хотя если не особо вдумываться, то все не так уж запущенно. По крайней мере такой процесс, пусть и не сильно, но расслабляет. Его можно было бы



даже рекомендовать в качестве профилактического средства при острых психических заболеваниях, если бы не все то же ужасающее Full 3D, благодаря которому двери оказываются то в полу, то на потолках, а подлетающие вплотную роботы способны довести вас до обморочного состояния не столь слабой, но меткой стрельбой, сколь постоянным верчением вокруг вас по абсолютно произвольным траекториям. Ничем больше кремниевые оппоненты похвастать не могут, так как в большинстве своем обладают заурядным (особенно для семейства Descent'ов) дизайном и камикадзоподобным,

всегда прущим напролом AI. Одним словом — аркада, хоть и с претензиями.

Эпилог

И все-таки дема безнадежна. Безнадежна не потому, что в нее так одновременно сложно и просто играть (и выиграть). Она провалилась, раскрыв истинную сущность третьей части D.: это все та же старая песенка, но перепетая на новый лад под аранжировку маэстро 3Dfx'а. Может быть, это не так уж и плохо: фанаты смогут тряхнуть стариной, а «молодежь» — познакомиться с



Типичная космическая станция будущего: лампочки, дым и трубы...трубы...трубы...

шедеврами игровой индустрии в приятном на глаз исполнении. Но от продолжения всегда ждешь чего-то большего, чем слепую копию оригинала, а D3 совершенно не оправдывает та-



«Хорошая вещь этот напалм» — говаривал полковник Мадсен, выжигая джунгли Вьетнама. У нас вроде не Вьетнам, а напалм все тот же...

Самое что ни на есть полное 3D влечет за собой не только возможность ползать по стенам и воспарять к потолку, но и необычайно сложное управление, где только на ориентацию в пространстве и движение отведено полтора десятка кнопок.

ких надежд. Хотя, возможно, полная версия и порадует нас чем-то внезапно-необычным. Ну и, конечно, надо отметить, что фанаты сражений по сетям могут найти (и уже нашли в «демке», кстати) массу новых необычных мозговоротных ощущений в истреблении друг друга посреди завязанных узлов коридоров.



Наши МиГ'и рвутся в бой



Mig Alley

Ranger

Корейская война 1950-1953 годов вошла в историю авиации как последний конфликт, в котором приняли участие представители винтовой истребительной техники, и первый, в котором главную роль играли реактивные самолеты. В этой войне лицом к лицу сошлись американские и советские летчики, менее десяти лет назад воевавшие на одной стороне против фашистской Германии. Обилие воздушных боев сделало Корею одной из самых популярных арен боевых действий для производителей авиационных симуляторов. Проект Mig Alley унаследовал свое название от известного воздушного коридора в Северной Корее, где проходили наиболее жаростные схватки асов двух армий, и идет по стопам симулятора Flying Corps, естественно, с поправками на современные технологии.

Сюжет игры охватывает весь период военных действий и делится на три части. В вводной части отражены начальное вторжение северно-корейцев,

оборона американцами Пусана, ввод китайской армии, бегство Объединенных войск из Северной Кореи, первый выход на сцену наших МиГ'ов и другие события

вплоть до китайского наступления. В серии отдельных сценариев и мини-кампаний играющий учится управлять всеми видами самолетов в разных условиях, изучая при

Паспорт

Жанр: авиасимулятор
времен Корейской войны
Разработчик: Empire Interactive
Издатель: Empire Interactive

URL <http://www.empire.co.uk>

Дата выхода: апрель 1999 г.



Городок внизу не имел никакого стратегического значения. Видимо, этим он и не понравился пилоту.



Одним из главных шагов вперед по сравнению с *Flying Corps* станет полностью переписанный графический движок.

Кабина самолета станет виртуальной, но при этом нельзя вращать головой как угодно. Придется ограничить себя несколькими фиксированными точками обзора.



С помощью радио можно общаться не только с другими игроками в мультиплеере, но и командовать своими напарниками во время одиночных миссий и кампаний, получать оперативную информацию от станций слежения.

этом сильные и слабые стороны каждой модели и переходя из эскадрилью, а также свывается с мыслью, что под крылом его боевой машины нет ракет класса «воздух-воздух» типа Sidewinder или Amraam. Действия второй части — «Весеннее наступление 51-го» — разворачиваются в январе-июле 1951 года. Советско-китайско-коре́йская армия готовится

перейти в широкомасштабное наступление, в то время как Объединенные войска зализиывают раны и пытаются удержать линию фронта. Если в первой части игроку отводилась роль простого пилота, то начало второй он встречает в ранге... главнокомандующего

Объединенными военно-воздушными силами, который располагает пятью эскадрильями по шестнадцать самолетов в каждой, и должен обеспечить превосходство в воздухе, полную поддержку наземным соединениям, разведку, атаки на крупные военные объекты и системы обеспечения противника, патрулирование Аллеи МиГ'ов. Это не значит, что все пять эскадрилий будут доступны для управления каждый день, но и недостатка сил ожидать не следует. Основная цель — заставить китайцев отступить до своей границы, поэтому насколько хорошо все складывается для

Придется управлять и личным составом. Все пилоты имеют уникальные характеристики (лидерство, хладнокровие, способность сохранять боевой порядок), и играющему придется повозиться, подбирая сочетания пилотов в эскадрильях. Самолет может подниматься в воздух дважды за сутки, если миссии спланированы последовательно по времени. Кампания проходит динамически, а не повторяет исторические события, то есть AI китайско-коре́йской армии плюс мастерство компьютерных советских летчиков вполне могут вызвать разгром Объединенных сил. Во время нее игрок должен добиться максимального успеха, с тем чтобы иметь более сильную позицию на переговорах, проводимых в третьей части игры. Здесь играющему предстоит выполнять различные спецзадания в основном диверсионного характера. Кстати, об AI китайцев — он способен на некоторые забавные штуки: важные военные объекты маскируются под развалины и пепелища, конвои с боеприпасами выбирают самые тайные тропы и прикидываются неровностями местности при появлении самолетов Объединенных ВВС.

Авиапарк Объединенных сил составляют следующие самолеты: F51D Mustang, винтовой самолет конца второй мировой войны, предназначенный в основном для атаки наземных объектов; F84 Thunder Jet, незаменимый при выполнении дальних ударов и миссиях по эскортированию; F80C Shooting Star — атака наземных объектов; F82G Twin Mustang, используется, как и обычный Mustang; F86 Sabre в конфигурациях A, E и F — главный специалист по воздушным боям. На вооружении этих самолетов находятся пулеметы, пушки, снаряды с напалмом, полный набор бомб и ракет — только лови цель в перекрестие и стреляй. С советской стороны основной силой являются МиГ 15 и МиГ 15bis, в реальности практически вытеснившие Объединенные ВВС из воздушного пространства Кореи. Кроме упомянутых, в игре иногда мелькают самолеты других типов: B29 Superfortress (бомбардировщик), Meteor, F9 Panther, A1 Skyraider, советские Як'и и так далее. Интересной возможностью станет голосовой и текстовый радио-чат, причем сам играющий тоже может посылать сообщения не только партнерам и противникам в мультиплеере, но и своим компьютерным братьям по оружию (приказы атаковать, отступать,



игрока, определяется из текущего положения линии фронта. Исход наземных сражений зависит от реальных исторических данных и действий играющего, который отвечает за планирование всех воздушных миссий, опираясь на донесения разведки, состояние эскадрилий, сводки с фронта и свое знание техники, полученное в первой кампании. При этом планировать можно детально или определить боевые задачи в общих чертах, свалить остальную работу на компьютер, а самому принять участие в любой миссии в составе любой эскадрильи.



Группа F86 торопится на встречу с эскадрилей МиГ'ов, чтобы в очередной раз определить короля неба.

перестроиться в новый боевой порядок), а также наземным станциям слежения. Радио позволяет делать информационные запросы о перемещениях войск противника и вызывать помощь в трудную минуту. Одним из главных шагов вперед по сравнению с Flying Corps станет полностью переписанный графический движок. Игровая площадка увеличилась с квадрата в 150 на 150 километров до полосы шириной в 1000 и длиной 1500 километров. При моделировании местности использовались армейские карты и данные космической и аэрофотосъемки,

динамическое освещение, особенно красиво работающее на закате и в сумерках, и ряд спецэффектов типа дыма, взрывов, трассирующих пуль, бомб с напалмом и так далее. Именно новый движок позволяет принимать участие в бою 50 самолетам одновременно, что если и не тянет на рекорд, то хотя бы выглядит солидно.

С небом все понятно — спокойной жизни не будет, а что с землей? На ней тоже разворачиваются боевые действия, всюду маршируют солдаты и раскатывает техника. И все они одним глазом посматривают на небо, чтобы по команде «Воздух!» начать разбегаться и развезжаться во все стороны. При этом далеко не всегда будет очевидно, на чьи позиции вы наткнулись, и можно запросто обстрелять своих. Во избежание подобных недоразумений вдоль линии фронта курсирует самолет связи Mosquito, у экипажа которого узнается последняя информация о расположении войск.

Вторым после

что такое рыскание, воздушные потоки от винтов и реактивных двигателей, сваливание, спины. Модель пересчитывается более тридцати раз в секунду вне зависимости от скорости вывода изображения, при этом берутся управляющее воздействие от игрока, состояние окружающей среды (включая все порывы ветра, температуру и давление за бортом), море аэродинамических характеристик реальных самолетов, моделируются разные физические факторы, учитывается наличие ракет, бомб и дополнительных топливных баков, и на основании этой ужасной смеси



Все пилоты имеют уникальные характеристики (лидерство, хладнокровие, способность сохранять боевой порядок), и играющему придется повозиться, подбирая сочетания пилотов в эскадрильях.

поэтому все перепады высот (а некоторые горы достигают высоты в три километра), имеющиеся в реальности, нашли свое отражение в виртуальной местности, в то время как Flying Corps подобными изысками не располагает. К этому добавляется



Во второй кампании вы принимаете на себя роль главнокомандующего Объединенной группировки и будете планировать операции приданных вам пяти эскадрилий.

графики направлением, в котором создатели авиасимуляторов стараются переигрывать друг друга, является реализм полетов, то есть создание максимально точной модели поведения самолета в воздухе. Авторы Mig Alley не оставили это без внимания, и их самолеты знают,

высчитывается ряд аэродинамических сил и моментов, моментов инерции, параметры двигателя, из которых, в свою очередь, на свет божий появляются координаты самолета.


При посадке форма поверхности окажет заметное влияние на состояние вашей боевой машины — попробуйте посадить Sabre мимо взлетно-посадочной полосы и сразу поймете что к чему.

По задумке разработчиков центральным вопросом должен стать «Кто круче, МиГ-15 или F86 Sabre?», вот почему модели этих двух самолетов сделаны еще более сложными и включают несколько сот параметров. Для их создания проводилось специальное исследование и использовались данные о реальных полетах и в испытаниях обеих машин в аэродинамической трубе. Результаты, как и следовало ожидать, не дали однозначного ответа, а основные полученные выводы таковы: МиГ-у вполне по силам уйти от преследования, поднявшись на высоту более

9 километров, на которой его скоростные характеристики выше; потолок для МиГ'а в среднем на полтора километра больше; на высоте от 6 до 9 километров Sabre переигрывает МиГ'и на разворотах и уверенней чувствует себя в затяжном пикировании; на высотах менее 6 километров скоростные показатели примерно одинаковы.

Мультиплеерный режим находится сейчас в стадии разработки, но уже точно известно, что посидеть за

штурвалом МиГ'а можно только в нем — в одиночных кампаниях такого шанса не представится. Первым делом будет реализована возможность игры через Internet в отдельных миссиях в режимах deathmatch и cooperative, потом к ним добавится полная Internet-кампания, игра по модему, нуль-модему и локальной сети. Возможно, именно по причине неготовности многопользовательской части выход Mig Alley откладывался уже несколько раз. Интересно будет посмотреть

окончательный вариант детища Empire Interactive, тем более что полностью динамическая кампания, которая присутствует в Mig Alley, довольно-таки редкий гость в симуляторах. 



Возвращение персидского принца

Prince of Persia 3D

Ranger

Как показывает практика, далеко не все сиквелы книг, фильмов и компьютерных игр добиваются того же признания, что и оригиналы. Однако в Red Orb Entertainment этот факт никого не смущает, и вот уже почти три года они работают над третьей частью похождения персидского принца, начало которым положила игра Prince of Persia, увидевшая свет аж десять лет назад. Видимо, пример нескольких других известных фирм, занявшихся реанимацией своих старинных проектов, оказался заразительным.

Выход первой части игры состоялся в 1989 году и стал событием огромной важности в сфере компьютерных игр. В те времена, кажущиеся теперь доисторическими, рынок еще не был настолько заполнен фирмами-производителями и было реально отслеживать новинки во всех жанрах одновременно. POP не только был скромным в аппаратных запросах, но и ухитрился очень плавно отображать движения главного героя. Секрет крылся в особой технологии, разработанной Джорданом Мекнером, единственным автором игры. Он снял бег, прыжки, подтягивание и удары мечом в исполнении своего младшего брата на видеокамеру, а затем перетащил все кадры в компьютер. В результате POP насобирал кучу всевозможных наград и премий, стал родоначальником жанра action/adventure, был переведен на все существовавшие на тот момент платформы и поселился практически на каждом персональном компьютере в Советском Союзе. Говорят даже, что полоска здоровья, health bar,

впервые появилась именно в этой игре. В 1993 году вышел Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame, в основе которого лежали те же принципы, что и в первой части, — плавная и красивая графика, атмосфера Персии XII века, сплав

двух жанров. И опять был успех, награды, признание играющей общественности. Отгремев по миру во второй раз, POP уступил дорогу серии Tomb Raider и скрылся из вида, но только затем, чтобы вернуться в этом году.



Принц сменил имидж и больше не напоминает диснеевского Аладдина. Может, все дело в этом теске?..



Паспорт

Жанр: action/adventure
от третьего лица
Разработчик: Red Orb
Entertainment
URL: <http://www.pop3d.com>
Издатель: The Learning
Company
Дата выхода: вторая половина
1999 г.



Рагнор, получеловек-полутигр, станет последним препятствием на пути к освобождению Принцессы. Самый серьезный соперник и главный злодей РОРЗД.

В конце второй серии Принц и Принцесса наконец-то поженились, но счастье оказалось недолгим и очень скоро фортуна продемонстрировала свой тыл. Младшему брату султана, Ассану, этот брак встал поперек горла, так как Принцесса была обещана в жены его сыну Рагнору, который являлся весьма примечательной личностью — он был тигром-оборотнем со всеми вытекающими отсюда отклонениями в психике. Устроенная Ассаном ловушка сработала, и немного помятый Принц брошен в тюрьму, а Принцессу увезли в замок Рагнора, находящийся высоко в горах. Наша задача — сбежать из темницы, вернуть любимую, а по дороге утолить жажду мести на

охранниках и других персонажах, не успевших убраться с нашего пути.

Подземелье — это только первый из пятнадцати уровней, проходящих в семи очень отличающихся друг от друга местностях. На нем вы изучаете возможности Принца, учитесь избегать внимания

охранников и в конце концов находите меч. Затем вы попадаете во дворец Ассана, путешествуете по многочисленным залам и комнатам, пока не найдете вход во Внутренний Дворец, где вас ждут сокровищница Ассана, его гарем («спокойствие, только спокойствие», сказал бы на это один известный истребитель плешек), личные апартаменты, охраняемые главным киллером Ассана. Дорога к заветной цели лежит через Парящие Руины — замок некогда могущественного волшебника Хакана, ныне пришедший в упадок и населенный странными тварями, порожденными в ходе бесчисленных экспериментов по омоложению. Еще один уровень представляет из себя гигантский дирижабль. Сверху расположено несколько оболочек с горячим воздухом, чуть ниже находится главная платформа с инженерными и жилыми помещениями, а под ней на цепях болтаются грузовые контейнеры, более мелкие платформы и объекты неопределенного назначения. Принц начинает этот

поэтому не стоит ожидать полчищ врагов — всего чуть более тридцати оппонентов ждут Принца на его пути, хотя встречи с некоторыми из них запомнятся надолго. В этом отношении авторы



Не стало игрового таймера, хотя некоторые головоломки и задания по уничтожению определенных врагов имеют лимит времени. Радуйтесь, игравшие в предыдущие части, стало возможным сохраняться в любой точке любого уровня!

особенно выделяют Рагнора и персонажей персидских мифов — джиннов, ипритов и демонов. Кто-то из противников умеет насыщать заклинания с довольно болезненным эффектом. Вместо искусственного интеллекта враги используют серию скриптов, избегая таким образом особо бессмысленных действий. Это позволяет им более правдиво реагировать на активность Принца: они умеют звать на помощь, преследовать, включать ловушки, блокировать входы-выходы, патрулировать определенные участки и даже подстраиваться под вашу тактику боя, из-за чего потребуются



уровень в одной из грузовых секций и должен пробиться к рубке воздушного судна. Также ожидаются таинственные пещеры, замки и лабиринты. Очередность прохождения уровней фиксированная, но внутри каждого из них бегать можно как угодно. Дизайнерам очень хотелось создать атмосферу Персии, для чего им пришлось перелопатить гору литературы по искусству, мифам и архитектуре того времени. Если судить по скриншотам, им это удалось.

Action составляет не более 25 % от всей игры,

расширить запас применяемых приемов. Но не только живые враги представляют угрозу для жизни Принца — множество самых изощренных ловушек раскидано по всем уровням, начиная от давно известных кольев, лезвий, дротиков и кнопок, спрятанных в полу, и до новых катапульт и особых ножей, старающихся укоротить ноги Принца до колен. В ответ на появление новых враждебно настроенных существ и предметов расширился арсенал Принца: меч — оружие среднее по радиусу действия и по наносимым повреждениям, более-менее быстрое, иногда можно успеть нанести дополнительный удар; металлический посох — трехфутовый в обычном состоянии, до шести футов — в боевом, повреждения сильнее, а радиус



Один из уровней представляет собой гигантский дирижабль. Вам предстоит пробраться с самых нижних «этажей» до контрольной рубки.

больше, чем у меча, но скорость меньше; двойные лезвия — оружие наемных убийц, очень быстрое, наносит заметный урон, радиус действия довольно мал, зато можно наносить одновременный удар в две разные точки. Кроме того, есть лук со стрелами, с помощью которого можно не только навсегда успокоить кого-то из противников, но и повернуть выключатель, находящийся в недостижимом для нас месте, отвлечь чье-то внимание. Погружение стрел в особые магические бассейны придает им интересные свойства. Например, есть стрелы, заставляющие противника атаковать ближайшее к нему создание.

К единоборствам дизайнеры отнеслись очень серьезно. Был нанят консультант по холодному оружию, и с его помощью запрограммировали реальные приемы обращения с появляющимися в POP3D мечами и ножами. По этой причине вам придется разобраться со всеми видами оружия, чтобы уметь быстро определять, чем вооружен противник и какие преимущества имеет ваше оружие над его. Хотя кнопок, используемых для атаки, всего четыре — удары слева, справа, сверху и блок. В качестве транспортного средства используется персональный ковер-самолет, способный доставить вас туда, куда своим ходом не добраться вовек. Волшебные эликсиры, восстанавливающие здоровье, ускоряющие движение, трансформирующие Принца в какую-нибудь забавную зверюшку и т.д., завершают ряд подручных средств.

В ходе создания POP3D ее авторы, а в рабочую группу в качестве консультанта, соавтора

сценария и дизайнера входит Джордан Мекнер, постарались сохранить ключевые элементы двух предыдущих частей — личность Принца, сплав стилей, смертельные ловушки, плавную графику. Изучив множество игр



данного жанра, разработчики выявили самые раздражающие глаз недостатки — некачественную перерисовку, неправильное определение координат объектов (например, когда один объект проходит сквозь другой, вместо того чтобы столкнуться) и бестолковые перемещения камеры — и с удвоенной силой набросились на их устранение. Не стало игрового таймера, хотя некоторые головоломки и задания по уничтожению определенных врагов имеют лимит времени. Радуйтесь, игравшие в предыдущие части, стало возможным сохраняться в любой точке любого уровня! Принц сменил имидж. Если раньше он

носил нечто сине-красно-белое, то теперь придется в коричнево-зеленое, сделал умное лицо и старается взять всех противников



Сражения хоть и составляют не больше четверти от общего времени игры, но заметно оживляют ее.

Наша задача — сбежать из темницы, вернуть любимую, а по дороге утолить жажду мести на охранниках и других персонажах, не успевших убраться с нашего пути.

в первую очередь хитростью, а уж потом добивать мечом уцелевших.

Red Orb не стала писать свой графический движок, не взяла движки от Quake или Unreal. Вместо этого фирма воспользовалась двумя готовыми наборами. NetImmerse поддерживает полный набор фичей для интерактивной трехмерной графики — геометрию пространства, уровень детализации, управление текстурами и сценами, отслеживание координат объектов. Плюс в него встроено множество алгоритмов управления светом и тенями. При этом

движок универсален по отношению к жанру игры и позволяет дизайнерам за короткое время реализовать свои фантазии в проекте и посмотреть подходит ли очередная идея или нет. Одним из необходимых условий для создания игры, призванной оставить заметный след в истории, является работа на различных платформах и акселераторах. NetImmerse реализует совместимость с ними путем поддержки трех основных API: Direct3D, OpenGL и Glide.



Да, с такой высоты Принцу падать еще не приходилось, а до изобретения парашюта оставалось еще восемь веков...



Всемирно известная исполнительница танца живота, она же — главный наемный убийца Ассана, «...она же — Элла Кацнельбоген, она же — Изольда Меньшова, она же — Зинаида Панияд...».



Другой пакет, Motivate, удовлетворяет потребность в плавной перерисовке всех персонажей. По словам авторов, покупка лицензий на эти продукты позволила сэкономить Red Orb'у около года рабочего времени. Звуковое оформление не отстает от графического. 3D-звук

не просто усиливает ощущение реальности происходящего, но и играет важную роль во многих головоломках. Ну а восточная музыка только усиливает общее впечатление.

Работа над проектом пока еще далека от завершения. Если анимационная часть и

управление уже готовы, то создание ловушек и уровней еще в самом разгаре. Крайне мало шансов увидеть POP3D в первом полугодии, но уж потом-то мир узнает нового лидера жанра action/adventure. По крайней мере, сами авторы в этом ничуть не сомневаются.



Заразное безумие гремлинов

Tanktiks



Юрий Травников

Гремлины называют ЭТО стратегией. Что ж, можно сказать и так. Игрушка нарисована, именно нарисована, в лучших традициях мультиков. Все дело (все дела) происходит на странных пространствах, более всего напоминающих красочные столы для пинбола. По пространствам, как нетрудно догадаться из названия, ездят танки. Но какие! Танки из далекого детства, похожие на красочные пирамидки из гладкой цветной пластмассы. Так что, Tanktiks — стратегия танковых пирамидок.

В кои-то веки решил написать превив. Для меня это дело необычное, да и рубрика не моя, но сдержаться я просто не могу. Все дело в том, что Гремлины нам прислали диск со своими «демками», и в редкую минуту досуга дернул меня их прямой родственник его просмотреть. Ну, «демки», как «демки», чего о них говорить, пусть о них коллега Шаров говорит, но тут я нарвался на ссылочку со странным названием Tanktics. И сдуру по ней мышкой-то и щелкнул. И тут такое началось!.. В маленьком (QuickTime несчастный!) окошке развернулся ролик. Я посмотрел раз и затормозил, посмотрел два и проперся, посмотрел три и зафанател! А в экранчике творилось безумие! Настояльно красивое и непонятное, что смотрел я его очень долго, и с каждым разом все с большим воодушевлением. Ничего не понял и решил провести что-



пинбола. По пространствам, как нетрудно догадаться из названия, ездят танки. Но какие! Танки из дале-

то вроде частного расследования. Довожу до вас его результаты.

Итак, Tanktics. Гремлины называют ЭТО стратегией. Что ж, можно сказать и так. Игрушка нарисована, именно нарисована, в лучших традициях мультиков. Все дело (все дела) происходит на странных пространствах, более всего напоминающих красочные столы для



Паспорт

Жанр: стратегия
в реальном времени
Разработчик: Gremlin Interactive
Издатель: Gremlin Interactive

URL: <http://www.gremlin.co.uk>

Дата выхода: апрель 1999 г.

кого детства, похожие на красочные пирамидки из гладкой цветной пластмассы. Так что Tanktiks — стратегия танковых пирамидок.

Перейдем к сути игры. Вы — великий стратег и тактик. В вашем распоряжении имеется нечто, называемое Part-O-Matic. Когда я эту штуку увидел впервые, мне сразу

вещь танк — просто бесполезная груда лома.

Для сборки, переноски, заправки «Хреновины» вы имеете... ну, в общем, Гремлены называют эту штуку «Кран». Кран — штука летающая, поднимает предметы с помощью луча загадочной природы. Под ним по поверхности игрового

потом на дракона, потом на Карлсона и наконец на летающую тарелку.

И вот здесь гремлины обещают гениальный тактический ход. Сядьте поглубже и держитесь за что-нибудь. Искусственного интеллекта в игрушке не будет!

Встали уже? Крепок все-таки духом российский геймер! Поясняю предыдущий абзац. Нет, все-таки, конечно, интеллект будет, но, как бы это сказать получше... некомпетентный. Враждебная вам сторона будет намеренно тупой. Танки противника будут вас атаковать, как атакует бешеная собака — без проблеска мысли в слотровых щелях.

Впрочем, не думайте, что вам будет легко. Для компенсации тупости противнику предоставляется право атаковать вас юнитами следующей временной эпохи. А в Будущем с вами будут сражаться некие «Темные Танки» — собственно то самое зло, против которого вам приходится бороться.

Таковыми неординарными методами гремлины собираются наделять игрушку весельем и динамичностью. Я вам скажу две вещи — нарисовано это все действительно здорово, а музыка из ролика до сих пор звучит у меня в ушах и заставляет раскачиваться на стуле, пугая домочадцев. Радует и то, что работать будет

(по заверениям разработчиков) игра на любой машине, пойдет самый слабый Пентий и рассчитана на привлечение к Wargame технофобов. Я ничего не понимаю в этих утверждениях и крайне желаю дождаться релиза. А вдруг я технофоб?..



Враждебная вам сторона будет намеренно тупой. Танки противника будут вас атаковать, как атакует бешеная собака — без проблеска мысли в слотровых щелях.

вспомнился роман Асприна из серии «Великолепный миф». У Асприна главный герой, Великий Скив, попадая в другое измерение, видит перед собой «Хреновину». Вот этот Part-O-Matic — та самая «Хреновина» и есть. По своим функциям «Хреновина» ближе всего к Рогу Изобилия или, если угодно, к Шкатулке Пандоры. Part-O-Matic создает, путем простейшей переработки детали ваших будущих танков. Причем, как мне мыс-

поля ползает прицельчик — указатель того, что вы можете этим самым лучом поднять для дальнейшей транспортировки, куда вам необходимо.

Вся игра делится на четыре игровых периода — Доисторический период, Средневековье, Наше время и, соответственно, Будущее. Разумеется, пейзажи везде совершенно различные, от совершенно варкрафтовских грибов прошлого до цельнометаллического (даже де-



лится, путем выплевывания их в близлежащее пространство. Детали вы, памятуя навыки работы с пирамидками, собираете в некоторое Единое Целое, то бишь в то, что здесь и далее называется танком. Ваш танк может состоять максимум из десяти частей, включающих, естественно, разнообразные виды вооружений. Единственное условие — начинать строительство нужно с шасси, а завершать нашиванием параболической антенны, без которой ваш навороченный краса-



ревя!) мира светлого Будущего. Все юниты также различаются по времени, даже кран, сначала он похож на игрушечного птеродактиля,

в которых и крайне желаю дождаться релиза. А вдруг я технофоб?..



Leisure Suit Lara?..

Larry VIII: Dumb Rider

Иван Шаров

Паспорт

Жанр: 3D-экшн-квест
Разработчик: Sierra/Core Design

URL: <http://www.humorspace.com>

Издатель: Sierra
Дата выхода: 1 апреля 2000 г.

Всем немедленно хрюкать полчаса: грядет восьмой «Ларри»! Хоть и ходили слухи, что саму серию ждет судьба Space Quest'a все же после странного успеха восьмого King's Quest'a, решено покойника пока не хоронить, а предварительно мумифицировать, и посему начаты работы над следующей и, скорее всего, последней серией. И хоть выход ее намечен на еще очень нескоторое время, тем не менее мы спешим поделиться радостной и, к нашему удивлению, достаточно эксклюзивной новостью о грядущей игрушке.

Эксклюзивность, кстати, получилась по одной простой причине: мы попытались взять у Эла Лоу (автора всех «Ларри») интервью, он нам оное пообещал через недельку-другую, а пока (чтобы мы не очень огорчались) поделился полусекретной информацией. Ну а мы, естественно, не можем не донести ее до наших дорогих читателей.

Итак, восьмой «Ларри» делается по следам восьмых «Королевских Походов», а посему будет трехмерным — такова директива сьерровского начальства, против которой не попрешь. Однако народ, делающий

не произошло, а наступит лишь через год, потому что Лара... главная женская героиня «Тупого наездника»!

Как ее угораздило, спросите вы? Да так: когда люди-корочники из Core Design заявили, что Лара им надоела, и отказались делать продолжение, народ возмутился: типа, это еще что за новость такие? Корки держались долго, но в итоге сдались: хотите Лару, будет вам Лара, но такая, что больше не захочется. Они

сговорились со Sierr'ой, и так родился чумовой сюжет новой игры. Лара по уши втрескалась в Ларри. Кто бы мог подумать, но эта тетенька вовсе не такая дура, как кажется, и прелести Дюка Ньюкема смущали ее недолго. Этот придурок, как известно, куда больше любил сам на себя



По сюжету Лара решила не продлевать контракт с пластическим доктором и удалила все силиконовые излишки

который, наоборот, со значительно большим интересом относился к окружавшим его представительницам противоположного пола, нежели к своей скромной персоне. Происходит это во время первой части игры, когда вы управляете



«Ларри», попался не без юмора, и потому нас ждут вовсе не трехмерные походы по теткам (хотя и они будут), а нечто куда более припанкованное и стебное. Дело в том, что восьмой «Ларри» будет попутно являться еще и... четвертым Tomb Raider'ом, хотя официально это и не заявлено, так как Core Design решила с Ларой Крофт расстаться и нас с ней же «расстать». Но расставание, вопреки ранее заявленному, еще

в зеркало пялиться, а Лара такого к себе отношения терпеть не могла. И тут она встретила, совершенно случайно, Ларри,

Ларри, который, по традиции, в кабаке занимается соблазнением очаровательной девицы и не обращает, как ни странно, на Лару

В экшн-ключе будет выполнен процесс соблазнения красавиц. С точки зрения игрока процесс будет напоминать драки в KQ8 — частое тыканье мышкой и перебор оружия.

никакого внимания: она там появляется в длинном вечернем платье, ибо именно так предпочитает одеваться не на работе.

Лара начинает пылать ревностью и намеревается во что бы то ни стало Ларри в себя влюбить. По сему поводу, говорит ей добрая старушка Изергиль, есть одно достойное средство: в далеких амазонских джунглях у индейского племени Зумбумкак сохранился и передается из поколения в поколение секретный рецепт любовного



Ларри наконец (в восьмой раз) понял, что такое Настоящая Любовь. Хэппи-энд.

привораживающего зелья, которое всегда действует на сто процентов, на расстоянии и даже по фотографии. Соответственно, Лара снаряжается в поход, надевает традиционные шортики и двигает в джунгли. А в это время Ларри...

В это время Ларри продолжает соблазнять девиц в кабаках, пока очередная его пассия не оказывается на поверку боссом криминального мира, мафиозной мафии и синдикатного картеля, которая решает глуповатого Ларри использовать в своих недобрых целях, в связи с чем обещает нашему герою всевозможные блага и постельные радости, ежели тот сделает то-то и то-то, сопрет вот это и вдобавок подгадит конкурентам. Ларри достаточно успешно (с вашей помощью) с задачами справляется, но в конце концов попадает в изрядный переплет, его ловит мафия и прячет в подвале, подвергая разным сексуальным пыткам и обещая вскорости с нашим героем покончить.

Лара тем временем добирается до индейского селения и видит довольно мрачную картину. Единственный выживший индеец рассказывает, что на селение напали недобрые дядьки под предводительством тетьки, выжгли все на фиг и зелье забрали. Лара тут же понимает, в чем дело, что виновата недобрая мафиозная деятельница (которая, конечно, путем использования этого самого зелья так поработила Ларри) и что ей надо как следует вломить. По прибытии назад она

узнает о Ларриных неприятностях, вламывается в картельскую базу, всем основательно ломает конечности, Ларри спасает, и происходит душеспасительная сцена соединения любящих сердец, в ходе которой выясняется, что зелье злой тетке не помогает, ибо Ларри наконец (в восьмой раз) понял, что такое Настоящая Любовь. Хэппи-энд.

По тому, как управление будет переключаться с Ларри на Лару и обратно в разных главах игры, восьмой «Ларри» напоминает собственную пятую серию (где кроме Ларри активно действовала некая Страстная Патти). Начинать игру вы будете от имени главного героя, который соблазняет тетку в кабаке, потом управление переключится на Лару и ее поход к старухе Изергиль, потом — снова на Ларри и так далее.

В походах Лары будет использоваться трехмерный движок из Adventures of Lara Croft от Core Design; для Ларри той же самой корочной командой будет несколько переделан движок от King's Quest VIII: он обещает стать менее тормознутым и красивым. В то время как Ларины походы останутся в духе старого доброго Tomb Raider'a (только экшн-овая сложность будет значительно снижена, квест как-никак) с добавлением кучи ехидного, а подчас злобного стеба (яркий пример последнего — по сюжету Лара решила не продлевать контракт с пластическим доктором и удалила все силиконовые излишки), походы Ларри будут напоминать RPG-шные элементы из KQ8. Он тоже будет повышать два своих уровня — потенцию (куда ж без этого!) и силу. Причем первая будет изображаться эдаким градусником на экране, а вторая (и это приятная дизайнерская находка) будет заметна лично по фигуре Ларри: из чахлого дистрофика, к которому мы все привыкли, он по мере продвижения в игре будет заметно наращивать мускулы.

Кстати, сам Ларри тоже будет участвовать в экшн-сценах, причем сцены эти будут двух типов: во-первых, ему иногда придется драться в кабаках с алкоголиками, а во-вторых, обещают, что в том же экшн-ключе будет выполнен процесс соблазнения красавиц. Как именно это будет выглядеть, пока неизвестно, но разработчики уверяют, что с точки зрения игрока процесс будет напоминать драки в KQ8 — частое тыканье мышкой и перебор оружия. Что ж, посмотрим.

Наконец, роль злой и недоброй мафиозной тетки хотели поручить... Элесис Синклер из игры Sin. Ho, к сожалению, Activision даже одолжить права на нее отказалась, потому что сама собирается делать кучу сиквелов, по сюжету которых общение с Ларри не предусмотрено. Элесис интересуется только Блейдом. Ну и еж с вами, сказали сьерровцы и назвали свою главную плохую тетку Emma Commodore, а нарисовали ее... В общем, ну очень похоже на Элесис. Короче, заядлые синовцы сразу героиню узнают, но при этом права ничьи вроде как не нарушены. Это мы вам по секрету сообщаем.

Поскольку, к сожалению, пока что игра находится в почти зачаточном состоянии, никаких



Лара по уши втрескалась в Ларри.

Кто бы мог подумать, но эта тетенька вовсе не такая дура, как кажется, и прелести Дюка Ньюкема смущали ее недолго.

особых скриншотов из нее нам поиметь не удалось, хотя, поскольку Core Design уже делает уровни для Лары (это самое простое), пара картинок с ней нам перепала. В остальном есть кой-какой артворк. А вообще будем ждать релиза с нетерпением не только потому, что это новый



«Ларри», но и потому, что он может стать новым словом в компьютерных играх: до сих пор объединения персонажей разных игрушек разных фирм нам встречать не доводилось. Ждать осталось ровно год.



Golden dream

(Золотая Мечта):

Подается

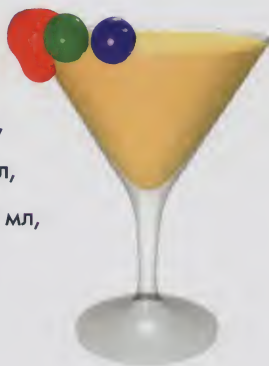
в коктейльной рюмке

Компоненты:

- ликер Galliano — 50 мл,
- ликер Cointreau — 25 мл,
- апельсиновый сок — 25 мл,
- сливки — 25 мл.

Украшения:

коктейльная вишня.



Анная статья посвящена RPG... но RPG особого свойства. Это не компьютерные игры. Это игры, происходящие на местности; игры, в которых человек не ведет какого-то виртуального персонажа, отделенного от него стеклом монитора, а сам пытается перевоплотиться в одного персонажа, прожить несколько дней в его шкуре. Игры, где виртуальная реальность и справа, и слева, и сзади.

Автор статьи — один из участников подобного игрового движения. Как всякий участник, он может быть субъективен. Поэтому мы попросили прокомментировать эту статью нашего друга Александра Казакова. Означенный Казаков постоянно твердит, что он матерый зубр и чуть ли не зачинатель ролевого игрового движения, что он у истоков стоял... Вот пусть и докажет. Разумеется, к его комментариям тоже надо подходить с осторожностью...

Вот так выглядит игровая команда. Это уже не совсем люди в унылом российском лесу; это уже немножечко гордые зльфы Нольдора, вступающие на загадочные просторы Средиземья...



Живые Игры

Алексей Михайлов

Русский человек, как правило, живет и гибнет мимоходом. За последнее десятилетие эта привычка как-то утратила новизну и связанную с ней остроту ощущений, ведь современный русский все чаще предпочитает делать и то и другое, сидя за монитором компьютера. Хотя это и чревато ранним геморроем, однако куда интереснее и, главное, безопаснее, чем обыкновенно бывает в неvirtуальной реальности. Но заметно скучнее и бледнее, чем в реальности МОЖЕТ быть.

Сидя за монитором, не почувствуешь боли, когда меч прошибет доспех. Не испытываешь настоящей ненависти к предателю. Самый расчудесный рассвет, увы, только картинка. Ну и любовь, понятно, тут настоящей нисколько не бывает.

Есть игры, в которых и боль настоящая, и пот, и противник или друг рядом с тобой — во плоти, а не в форме цифрового кода.

Людей, которые играют в них, обычно называют толкинистами, что, в общем, ошибка: толкинизм — это вроде такая наука, которая вышла из литературоведения, но до культуроведения не дошла. А живые ролевые игры — это... да.

А. К.: История ролевых игр началась, насколько мне известно, в 80-е годы, когда ни о каких компьютерных RPG в этой стране даже и помину не было. Первый этап этого движения был связан с так называемыми «коммунарскими отрядами». Только не пугайтесь! Фактически, оные «коммунары» в условиях Советского Союза являлись аналогом скаутских отрядов — романтика походов, парусов, шпаг, костров, форма с погончика-

ми, душещипательные песни под гитару и т. п., этакая помесь КСП и турклуба для старшеклассников. Просто в советских условиях они маскировались под официальную кличку «внешкольные разновозрастные пионерские отряды». Так вот, их лидеры («комиссары») и разработали понятие «ролевой игры». Те игры проводились в основном по каким-то историческим эпохам (Древний Рим, например) и теоретически



Даже пытки имитируются и «отыгрываются» с максимальной достоверной степенью натурализма...



Строительство крепостей — это по-настоящему тяжелый труд, и сами крепости никак нельзя назвать условными или символическими...



имели «обучательно-воспитательное значение». А практически — разрабатывались правила, разрабатывалась экономика, стройотряд где-нибудь в лесах создавал картонные «замки» и «города», затем туда выезжали ребята (от 13 до 30 лет), числом до двух сотен, и начиналась Игра. «Зарница» — угадает умный читатель — и сидит в лужу. Никакой «зарницы». Экономика — настоящая (в том смысле, что если по игре, по ее правилам не добыл себе еды или игровых «денег», то и ходи голодный всю неделю). Сражения — реальные (конечно, на деревянных мечах, но без всяких условностей). Время действия — круглосуточно. Кос-



...Да и штурмовать эти крепости опять же приходится всерьез; применяются даже настоящие, действующие катапульты (единственное послабление — мечут они не ядра, а кульки с водой или с мукой).

тюмы и прочий антураж соответствуют эпохе (конечно, тоги из марли, а доспехи из картона...). Отыгрыши роли — непременно (то есть на время игры человек даже для своих приятелей перестает быть Васей-Борей-Машей, а становится каким-нибудь Гасем Люцием Квинтом или даже Дарт Вейдером...).

Хорошей ролевой игры, как и хорошей компьютерной, ждут годами. И конкуренция между разработчиками — в ролевой среде их называют мастерами — достигает не меньшего накала. Вкратце суть игр (чтобы не повторять то, о чем и так многие слышали) в следующем.

Люди (будущие «мастера») собираются и детально разрабатывают игровой мир, беря за основу какую-нибудь книжку от классической фэнтези до киберпанка. Либо собственную заморочку. Последнее время снова стали популярны исторические игры (т. е. имитация каких-либо исторических моментов, как в «коммунарских» играх 80-х годов). Прорабатывают детальную картину мира: государства, поселения, отдельные характеры, политику, экономику, вооружение и прочее. Набирают команды, которые будут олицетворять города и королевства, определяют исторические личности. Устанавливают правила игры, разной степени жесткости. Затем где-то в лесной местности обустраивается полигон и начинается игра. С момента старта события развиваются свободно, ограниченные только логикой мира, правилами, произволом мастеров и границами полигона.

Существуют карманные варианты. К ним, как правило, обращаются зимой, когда на природе неуютно. Это, во-первых, так называемые павильонные игры — то же самое, что полигонные, но в помещении; во-вторых, AD&D.



AD&D — «Продвинутые Подземелья и Драконы» — возникло у басурманов в конце пятидесятых, тогда оно, правда, еще не было «продвинутым». Вскоре его подняла на щит фирма TSR, после чего зараза распространилась на весь мир. Из скучноватых подземелий система AD&D развилась до целых миров, описанных детально и с любовью. Она стала не только одним из предшественников живых ролевых игр, но и непосредственной предтечей компьютерных RPG.

Роль генератора неприятностей в AD&D выполняет не компьютерная программа, но живой человек, Dungeon Master. Его задача — создавать ситуации, задача игроков — выпутываться из них. Степень удачности действий игроков определяется броском кубиков или настроением мастера. Жаль, сражения и



пейзажи существуют преимущественно в воображении участников, но зато свобода действия не ограничена программой.

А. К. : Новая история ролевых игр началась с возникновения Толкиенистического движения. Собственно, именно поэтому «ролевиков» часто отождествляют с «толкиенистами». Первые «Хоббитские игры» (Красноярск, 1990 год; «хоббитскими» с тех пор называются самые массовые и престижные игры, проводящиеся 1-2 раза



в год и по традиции основанные на толкиеновском мире «Властелина Колец») были рубежом, после которого «ролевки» из подростковых, замкнутых и «обучающих» мероприятий стали открытым движением и любимым хобби для множества вполне взрослых людей. На классических, все еще считающихся лучшими Вторых Хоббитских (Яхроа, 1991 год) мастерскую команду составляли еще зубры-комиссары из «коммунарских отрядов», вложившие в это дело весь свой опыт. Но с тех пор в каждой тусовке толкиенистов и в каждом клубе исторического фехтования появились свои мастера, уверенные, что могут делать игры на высшем уровне.

Живые ролевые игры годятся не только любителям RPG. Любители 3D-Action, типа Witchaven, могут чувствовать себя там, как дома. И не только Witchaven, часто играют с пейнтбольным вооружением. Приверженцы экономических и стратегических игр тоже могут получить свое: экономика обычно проработана весьма детально, а в сражении у всех солдат разный уровень мастерства и стиль ведения боя. Причем все они обладают яркой индивидуальностью, чего еще в полной мере не добились ни одна компьютерная фирма мира.

Фанат Mortal Kombat может принять участие в чемпионате по историческому фехтованию. Там дерутся в реальных доспехах и стальными мечами, правда, затупленными. Что до суперприемов — ну так это зависит от человека.

А. К.: Один из самых престижных в России турниров исторических фехтовальщиков происходит ежегодно в Москве, на Сетуни, в конце сентября. Советую сходить. Все это действительно оформляется как средневековый турнир: у бойцов не только настоящее оружие, но и настоящие (и весьма красочные) средневековые одежды. Их дамы тоже одеты по моде 600-летней давности (между прочим, это не менее красиво и сексапильно, чем нынешние извраты). Правда, последние два года из реального боевого турнира действо на Сетуни помаленьку превращается в коммерческое шоу; некоторые бойцы первого класса и даже целые клубы в турнире 1998 года не участвовали из принципа, и поэтому чемпионат несколько *непрезентативен* с точки зрения профи; но для зрителя-чайника это значения не имеет.

Кстати, о клубах. Автор статьи, видимо, не знает (или деликатно опустил этот тонкий

момент), что клубы исторического фехтования и тусовки ролевиков, собственно, две большие разницы. Крутые мужики-рыцари, кующие настоящие мечи и по-настоящему (без всяких там фехтовальных танцев а-ля XVIII век, грубо,



с ударами ногой в живот, щитом в морду и прочими неэффективными, но эффективными приемами) рубящиеся на своих турнирах и тренировках, не очень-то уважают толкиенистическую «тусовку». Кстати, последнее время эта тусовка действительно стала несколько прихиппованной и отможенной; тон там задают пятнадцатилетние девочки и шестнадцатилетние мальчики, на полном серьезе воображающие себя эльфами или Черными Лордами (в меру своего разума, каким должен быть эльф; иногда получится очень забавно). У серьезных «фехтовальщиков» — свои игры, у тусовки — свои. Встречаются они только 2-3 раза в году на массовых, всеобщих, традиционных игрищах типа тех же Хоббитских, да и то «фехтовальщики» все чаще ездят в качестве мастеров.

Не слишком повезло тем, кто играет в симуляторы. Пока из этого жанра я видел на играх только лошадиные скачки, дельтаплан в роли дракона и внушительных размеров танк на двухколесном ходу.

Как видим, сражение протекает достаточно беспорядочно, однако как раз это и свойственно любому реальному сражению...



На большинстве игр вообще действует магия, отыгрывание которой подчинено особым сложным правилам. Преобразиться можно не только во что-то человекоподобное, но и в сказочную тварь типа дракона. А как слился с ролью этот озорной колдун!..



Зато квестоходы имеют возможность оттянуться во весь рост. В приличной игре количество заданий и артефактов порой превышает количество участников.

Поклонник игр типа SimSity или SimLife может заняться строительством деревянных крепостей, а если его тянет на божественное, заделаться мастером...

Бывалый геймер, попав в условия живой ролевки, должно быть, поразится реалистичности графики и звука. Плюс ко всему вкусовые, осязательные и обонятельные ощущения, а последние он обычно испытывает, только если горит монитор.

И удивится зря, потому что это почти жизнь. Ты волен действовать так, как тебе хочется, говорить что тебе угодно и выбирать любую линию поведения, не заботясь о возможностях машины и программы. И все, что ты делаешь, делаешь ты, а не фигурка на экране. Благодаря и ненавидят тебя.



А. К.: «Вот на самом деле все-таки ты не совсем «волен выбирать любую линию». Вернее, эту «волю» вовсе используют только юные отморозки, не умеющие отыгрывать роль и приезжающие на игры водку по пьянствовать да потусоваться у костра с юными же экзальтированными девами в марлевых хламидках. Настоящий игрок, как уже сказано, принимает на себя роль, облачается личиной некоей личности: рыцаря там, эльфа или даже оборотня. Причем не абстрактного «просто оборотня», а имеющего заранее созданные имя, биографию, свойства характера (все, как в RPG). И в идеале настоящий игрок должен вести себя в соответствии со своей личиной. Это накладывает некие ограничения на поведение в той или иной ситуации; но это же, по-моему, и есть самое интересное в ролевых играх. К сожалению, большинству «хвостов», тусующихся на больших игрищах, подобные сложности недоступны.

Ролевые игры — живые, но это все-таки не жизнь. Они лучше, интереснее. И безопаснее. Пластиковый меч бьет больно, но все-таки не насмерть. И убитые отправляются не в землю, а в «Страну Мертвых», где их напоят чаем.

Это сочетание «взаправду» и «по-нарошку» есть в любой игре, но живой баланс, как мне кажется, самый удачный. И все-таки «недонатуральность» такая же беда живых игр, как и компьютерных.

Дело в том, что есть разные ролевые игры. До сих пор я говорил о «полигонках», самых популярных, сочетающих в себе войны, политику, экономику, квестоходство. Но их популярность — популярность пошлы. По сути дела, они не более чем апгрейд «Зарницы». Это интересно, но надоедает.

Есть другие игры, которые уже не игры, а нечто вроде нового вида искусства — театр со свободным развитием сюжета. Как правило, они элитарны, круг участников замкнут. Разработке персонажа в них уделяется, пожалуй, больше внимания, чем в театре.

Есть игры, которые возвращаются туда, откуда они и вышли — к психодраме. Погружая участников в психологически сложную, запутанную ситуацию, мастера добиваются терапевтического эффекта, заставляя человека делать то, чего он в жизни не сделал бы. Подобные модели можно также использовать в образовательных целях, поэтому их включают в программу некоторых школ.

А. К.: Вы уже заметили, что автор перепутал причину со следствием. «Образовательные игры», как уже говорилось, родоначальник ролевых вообще.

Сейчас они впадают довольно жалкое существование по финансовым соображениям. Учтите, что взрослому участнику большой игры, как правило, приходится выложить до 50-100 баксов на орграсходы (одно строительство крепостей в лесу чего стоит), да еще и добираться до Казани или там Уфы на свои деньги. А как быть школам? Кроме того, вовсе нет деления на «попсовые игры» и «элитарные игры». Это в действительности может быть одна и та же игра. Просто, как уже говорилось, кто-то придет на нее потусоваться под эльфоподобной кличкой, а кто-то действительно будет отыгрывать своего персонажа и находить в этом кайф. Другое дело, что первые зачастую очень мешают вторым вжиться в роль (ну, представьте: вы — гордый эльф, идете по своим возвышенным делам, и тут выкатывается шарaga с водкой и кричит вам: «Вася! В поселковое сельпо бухло завезли!»). Поэтому система «отсекаания хвостов» (подобная той, что была еще у КСП) действительно иногда применяется.

И наконец, есть собственнорольевые игры. Их делают те, кто хотел бы сбежать отсюда в Средиземье, кто считает, что их место не здесь. Или просто те, кто мечтает пожить в том мире, который им нравится.

И вот тут то преимущество безопасности, которое игра имеет перед жизнью, становится недостатком. Деревянная крепость может быть очень хорошей, но ей



не стать мраморным дворцом. А человеку не дано быть эльфом, хоть он лопни от натуры. Но тем, кто верит в сказку, это, в общем, не нужно. Они и так — Там.

Мне ни разу не довелось видеть хорошей игры подобного плана. И это — моя проблема.

А. К.: Ну очень короткий комментарий: не волнуйся, дорогой, это не твоя проблема. Это как раз проблема «тех, кто хотел бы сбежать в Средиземье». Как уже говорилось, их тусовка в основном состоит из девочек и вьюношей, вообразивших себя эльфами-хоббитами-орками... в силу своего подростково-пэтэушного воображения. Берем мистера Х, шестидесяти лет, по жизни тормознутого и закомплексованного, не способного ни в морду дать без соплей, ни девочку склеить (а иначе ему незачем сублимацией заниматься и от жизни убежать); вручаем ему деревянный меч, одеваем на него бисерный хайратник и называем его... скажем, эльфом по имени Захилейль. Вот вам типовой рецепт по изготовлению того, кто «уже и так в Сказке». Так спрашивается, могут ли подобные типажы изготовить сколько-нибудь приличную игру? Ведь, если кто еще не понял, работа Мастера Игры — это тяжелый труд, прежде всего умственный. Здесь на одном энтузиазме не выедешь...

Жаль. Говорят, хорошая игра сродни хорошо прожитой жизни.

Вот они, настоящие «герои меча и магии». Игровое оружие, конечно, из дерева, пластика и жести, однако многим не в тягость даже в игре носить настоящие турнирные кольчуги...



МЕГАЛИХ

В этом выпуске:

Close Combat 3

НА СТРАНИЦАХ **59-63**

Close Combat 3. Порадовали, опять порадовали «Атомик» с «Майкрософтом». Умеют же, когда захотят! Люблю я эту игрушку, я к ней генетически предрасположен. Еще бы, ведь дело в ней происходит на что ни на есть нашей, Великой Отечественной Войне. Велика Россия, а отступать не куда! И я с этим полностью согласен.



3

дравствуйте, дорогие читатели! Я конечно, понимаю, что весна вступила в самую приятную свою фазу, и у вас резко сократилось время, уделяемое играм, да и компьютеру в целом. Но это еще не повод для ренегатства и полной подмены виртуальной жизни на реальную.

Игрушки-то выходят, несмотря на все природные катаклизмы, и нельзя расслабляться, дабы не было потом мучительно и больно.

А ведь подобное вполне возможно! Если откладывать и откладывать хорошие игры в долгий ящик, потом у вас просто не будет времени уделить им достаточного внимания, и хиты пройдут мимо вас незамеченными, и канут в пучине забвения, так и не подарив вам радости прекрасного. Кто же тогда за вас будет спасать мир? Ведь миру нужно, чтобы вы его спасали!

Прочь, прочь сомнения! Скорее открывайте и читайте, во что бы нам хотелось, чтобы вы играли. Да, да, мы выискали, опробовали, прониклись и одобрили. Эти хиты, про которые мы вам расскажем, не просто так хиты, они самые, что ни на есть Мегал! А это значит — почти обязательные к игре, и уж точно обязательные для внимательнейшего рассмотрения. Итак, сыграем?..

SimCity 3000

НА СТРАНИЦАХ **64-67**



SimCity 3000. Обзор этой замечательной экономической игрушки (игрищи) должен был появиться еще в прошлом номере. Но... не поместился. Тем не менее, в силу своей изрядной мегахитовости, не думаю, что прилагаемые ниже откровения потеряли свою остроту и актуальность.



Alpha Centauri

НА СТРАНИЦАХ **68-72**



Alpha Centauri. Сид Мейер вернулся к истокам, оставив РТСки менее именитым гейммейкерам. Пошаговки от мастера Мейера — всегда легенды. Вот и теперь так случилось, наслаждайтесь, покорители миров!



Close Combat 3: The Russian Front

Николай Барышников

Пару лет назад на рынке появилась новая, не особенно разрекламированная, стратегия в реальном режиме времени, которая переносила игрока в середину нашего столетия, а если быть точнее, в печальные годы второй мировой войны. Поначалу фанаты жанра RTS и wargame не обратили на нее внимания, однако достаточно быстро признали свою ошибку. Успех первой части Close Combat заключался в том, что она появилась под конец так называемой золотой эры RTS, когда они стали поднадоедать даже самым отчаянным поклонникам. А игрушка, выпущенная компанией Microsoft, была столь не похожа на сложившиеся стереотипы, так оригинальна и нова, что весть об этом распространилась в считанные недели, и данный продукт был сметен с полок магазинов. И, пожалуй, в первый и, надеюсь, не в последний раз два «враждующих» лагеря поклонников пошаговых и real-time игр были абсолютно едины во мнении: must have.



Вот это и случилось! Наконец-то американцы вспомнили, что мы тоже участвовали во второй мировой. И теперь у нас есть еще один шанс, снова доказать всему миру, что наши солдаты — самые лучшие. И снова победить!

Танки слева, танки справа...

Если спросить любого почитателя игрушек в стиле wargame, чего ему не хватает больше всего, ответ будет однозначным — боевых действий с применением советской или российской техники. Ну нет больше сил ездить на американских «шерманах», бросать в атаку



Да, отвыкли мы уже от такого вида. Но, вы знаете, когда приходится совершать действительно широкимасштабные боевые действия, я предпочитаю видеть именно так — с высоты птичьего полета. Так нам ничего не мешает для трезвой оценки оперативной боевой ситуации.



Здесь вас не бросят в бой неоперившимся новобранцем. Вы можете (читайте, должны) пройти курс молодого полководца в тренировочных лагерях. Здесь вам просто не позволят сделать что-нибудь неправильно. Сразу выкинется окошко, в котором вам напишут, что и как вы должны были сделать.

рейнджеров и бомбить врага на «инвейдерах». Так хочется мелькать железной молнией на Т-34, руководить батальонами гвардейцев и отправлять в бой эскадрильи штурмовиков Ил-2. Быть может, кто-то скажет, что есть игры, в которых наши войска не обделены вниманием западных разработчиков, достаточно вспомнить хотя бы звездный Steel Panthers. Однако вряд ли сильно преувеличу, если скажу, что тактико-технические характеристики советских боевых машин в этих играх явно занижены. Становится просто смешно, когда какой-нибудь захудалый, неповоротливый и слабовооруженный «Першинг»

Паспорт

Close Combat 3

Жанр: Wargame
Разработчик: Atomic Games

URL: <http://www.atomic.com/>

Издатель: Microsoft

URL: <http://www.microsoft.com/games>

Дата выхода: январь 1999 года

Системные требования:

OS: Win95/98
Процессор: P 133 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4X
SVGA w/1MB, sound board

оказывается на порядок мощнее лучшего танка второй мировой войны: ИС-3, и тем не менее с подобной несуррицией приходится сталкиваться постоянно. Поэтому к чувству ожидания нового хита от компании Microsoft примешивалась боязнь увидеть новые нелепости из вышеперечисленной категории. С другой стороны, в двух предыдущих частях игры



Биться нам придется не с каким-нибудь Фрицем Пупкиным, а с самим Манштейном, а это очень серьезный противник. Здесь, если подумать, нам все карты в руки — один раз мы его уже разбили. Остается только повторить, и, возможно, даже с меньшими потерями. Докажите, что вы лучше!

к техническим характеристикам, как немецких, так и американских танков, придаться было сложно, если не учитывать, что в Close Combat 2: A Bridge Too Far легкий М-5 из своего 37-миллиметрового «пугача» мог пробить броню «Королевского тигра».

Но вот долгожданная игра выпущена, процесс мучительных ожиданий и терзаний завершен. Перед пользователем опять оказался стопроцентный хит, игра, в которую будут играть (а потом и яростно обсуждать в кругу единомышленников по wargame) на протяжении нескольких месяцев.

Для тех, кто не знаком с предыдущими частями трилогии Close Combat, вкратце расскажу, чем же этот продукт привлек к себе столь многочисленную армию поклонников. Данная игра удивительно органично сочетает в себе тактику пошаговых стратегий с динамикой игр в реальном режиме времени. Единственным похожим примером может стать лишь непревзойденный Warhammer: Dark Omen, если отбросить фэнтезийное очарование и возможность «паузы».

В первой части игрок становился командиром небольшой военной части (немецкой или американской) и переносился в Нормандию, где ему предстояло повторить исторический путь союзных войск до предместьев St Lo либо попытаться сдержать яростные атаки англо-говорящих солдат, играя за

Вермахт. Кампания разбивалась на несколько десятков сценариев, в каждом из которых перед вами ставились определенные локальные задачи, большая часть которых сводилась либо к удержанию некоторых опорных пунктов, либо к их захвату. Перед началом каждой операции (объединявших несколько сценариев) игрок получал под свое руководство определенное количество живой силы и техники. В дальнейшем этот контингент рос или, наоборот, медленно таял, в случае неудачного исхода боев. Огромная доля привлекательности Close Combat скрывалась и в том, что игрок командовал не отдельными, безликими



Вот, что с вами может случиться, если вы полезли в бой, не изучив внимательно все предоставленные вам данные. Сражение еще почти и не началось, а ваши солдаты уже практически все перебиты. Не повторяйте мою ошибку, помните, каждый юнит здесь - советский солдат!

подразделениями, а самими настоящими живыми людьми. Каждый солдат описывался целым набором характеристик, которые и определяли его поведение на поле боя. Естественно, все эти параметры не были статическими и менялись в зависимости от виртуальных действий солдат. С каждым боем выжившие бойцы становились опытнее, а вследствие этого начинали более точно стрелять, лучше прятаться от ответного огня и точнее исполнять приказы командира. Зеленые новички, попадавшие под ураганный пулеметный огонь, не особенно охотно бежали в атаку, предпочитая тихо поскуливать от страха, тогда как ветераны, увешанные медалями, не зная на опасность, с криками «ура» бежали навстречу судьбе.

Именно в этом моменте и содержится главное отличие Close Combat от остальных RTS.

Зачастую солдаты, находившиеся под руководством игрока, не следовали его указаниям, никак не реагировали на истощные кликанья мышкой, а пытались действовать, исходя из собственных соображений.

Кроме этого в игре присутствовали такие мелкие, но приятные моменты, как процедуры награждения подконтрольных бойцов всевозможными орденами и медалями, а также повышения (или даже понижения) в воинском звании.

Сама «механика» Close Combat была предельно проста — каждое подразделение можно было озадачить некоторой командой, выбираемой из стандартного списка (бежать, идти, стрелять и тому подобное), после чего, как уже было сказано ранее, юнит либо подчинялся и четко выполнял поставленную задачу, либо, ввиду

КВ-1 против Pz-III, или Сага лобовой брони

● В начале компьютер не очень щедр на так называемые requisition points, на которые и производится выдача техники и пехоты, поэтому воевать приходится либо горсткой необученных обрванцев (не самый хороший выбор), либо парочкой легких танков типа БТ-5 или Т-26 (не совсем то, чего бы хотелось, но все же лучше, чем народное ополчение с винтовками). Немцы живут гораздо лучше и уже в с первых месяцев войны смело раскатывают на Pz-III, Pz-IV, STUG-III, а также на многочисленных броневицках, коих в игре более двух дюжины. Есть даже чудо немецкой инженерии под названием Sdkfz-251/1. Специалисты уже, наверное, заулыбались, так как сразу поняли, что речь идет о маленькой машинке, на которую навешаны 280-миллиметровые ракеты. Разрывы, поверьте, очень впечатляют...

● В дальнейшем и пехотные и бронетанковые подразделения можно подвергать процедуре апгрейда, если, конечно, количество виртуальных денег, лежащих в кармане, позволяет совершить данное священнодействие. Естественно, пехоту нельзя превратить в технику, а легкие танки — в тяжелые. Точно так же и новые версии самоходных орудий получаются лишь из себе подобных, а никак не из гвардейских 120-миллиметровых минометов. «Командование», подобно бабочкам, имеет несколько «стадий» развития: от одного человека до целого штаба или даже до командирского танка.

плохого морального состояния, делал что-либо противоположное. Бои были достаточно горячие и не ограничивались банальными перестрелками на дальних дистанциях. Пехота сходилась врукопашную, а подбитый танк, лишившийся пушки и пулемета, все равно мог принимать участие в локальной войне и, например, накручивать паникующих вражеских солдат на гусеницы.

После сражения обе стороны зализывали раны, чинили подбитую технику и вновь бросались в бой, переходя с одной карты на другую, в зависимости от развития геополитической ситуации по ходу кампании.

Продолжение первой части, названное A Bridge Too Far,

не носило революционных изменений относительно «духа» игры, однако щеголяло новым, более продвинутым движком, ослепляло красотами спрайтов и миллионами цветов. Однако несмотря на красоты графики и огромное, по сравнению с первым Close Combat, разнообразие бронетехники и артиллерии, в Bridge Too Far появились и новые недостатки. Во-первых, очень «испортились» танковые бои: если в первой части подобные дуэли длились минуты, во второй практически первое же попадание становилось последним. Кроме этого компьютер стал очень часто пользоваться «недозволенными» приемами: его пехотные подразделения, словно отборные японские диверсанты-ниндзя, могли проползти порядка двух сотен метров по абсолютно открытой местности и остаться незамеченными, тогда как стоило только солдатам игрока пошевелиться, враг открывал ураганный огонь, точно зная их истинную диспозицию.

Почем нынче подержанный танк?

Так как данный продукт уже успел зарекомендовать себя с самой лучшей стороны, как только разработчики объявили о начале работы над очередной серией продолжения, каждый их шаг оказывался под бдительным оком игровой прессы. Поэтому уже в достаточно ранней стадии стало известно, что и на этот раз кардинально новых перемен ждать не придется. Именно так и случилось: на первый взгляд Close Combat 3: The Russian Front отличается от своих предшественников лишь косметически, значительно улучшена только графическая реализация. Суть, сердце игры, нисколько не изменилась, нам вновь предстоит руководить взводами и ротами, атаковать, обливаясь кровью, и, стискивая зубы, отбиваться от наседающего противника.

Пользователю на выбор предоставляются следующие возможности: попробовать свои силы в глобальной кампании, более мелких операциях или же в одиночных сценариях. Разумеется, играть можно как за немцев, так и за русских. И уже в этом компоненте The Russian Front интереснее своих предшественников, так как пользователю в любом случае придется как атаковать, так и защищаться, когда как в предыдущих сериях немцы чаще оказывались в качестве сугубо защищаемой стороны.

После этого игроку предстоит потратить некоторое количество условных очков (авторы не стали отказываться от этой системы, введенной в The Bridge Too Far) на «приобретение» доступных боевых единиц. С этим моментом связан достаточно спорный, но весьма острый вопрос: в первой части компьютер сам «выписывал» игроку некоторое количество войск из случайного списка, вследствие этого играть становилось несколько интереснее, так как на щедрость AI особенно рассчитывать не приходилось. А в случае когда ты не зависишь от случайного выбора и можешь собственноручно покупать самые лучшие боевые части, лично распределять все ресурсы, то пропадает некая тактическая искорка, так как каждый создает мощную, мобильную группировку идеально приспособленную для решения любых военных вопросов. Отпадает нужда в экстренном выдумывании гениальных стратегий, не приходится бороться с танковыми колоннами противника горсткой необученных пехотинцев. Споры на эту тему



Пожалуй, это первая игра, в которой я действительно прочувствовал, что такое война. Это страшно! Когда твои люди гибнут под огнем, иногда нелепо, под слепыми ударами артиллерийских снарядов, честное слово, очень сильно хочется, чтобы в жизни этого никогда больше не случилось.

любителями Close Combat ведутся достаточно давно, однако разработчики посчитали, что второй вариант все же лучше, поэтому более ни слова на эту тему.

Появилось и интересное новшество: теперь войска делятся не только по типу, как это было во второй части, но и по уровню подготовки. В виртуальном магазине есть полки, соответствующие ополчению, регулярным войскам и элитным подразделениям. Разумеется,

Сага любовой брони

- Ближе к концу войны список доступной техники поистине огромен, присутствуют практически все известные историкам танки, за исключением, пожалуй, лишь «Штурм-тигра» и «Мыши», выпущенных в почти коллекционных количествах. В последних боях в ряды Советской Армии вливаются железные монстры вроде ИС-3, против которых особенно не повоюешь, даже если до зубов вооружиться Elephant'ами и «Королевскими тиграми».
- Логическим выводом всего вышесказанного является фраза, гласящая, что война в Close Combat 3: The Russian Front выигрывается исключительно при помощи тяжелой бронетехники. Уже в начале игры любое сражение фактически сводится к вопросу: «Одолеет мой Т-70 этот Pz-III, Pz-IV и т.д. или не одолеет?» Пехота чаще всего выполняет роль статистов-дозорных или, в лучшем случае, разведчиков-смертников. В дуэли infantry vs tank второго раунда не бывает: три-четыре пулеметные очереди, пара выстрелов осколочным из основного калибра — вот и короткая эпитафия для царицы полей. Небольшой шанс на жизнь имеют противотанковые команды, да и то, если их первый выстрел достиг цели и поразил ее — иначе разъяренный танк не оставит от юнита, состоящего всего из двух человек, и мокрого места. Пехотные бои, хоть и весьма редки, также очень скоротечны. Тройка скаутов, вооруженных автоматами, с близкой дистанции за пять-десять секунд «выкосит» пехотный взвод, что уж там говорить о тяжелом пулемете. Умело расположенный огнеметчик перекроет кислород двум десяткам ползущих солдат, правда, будет убит после первых же ответных выстрелов. Так же краток век и артиллеристов — больше одного-двух залпов сделать они не успевают, так как танковое трио: два пулемета + главный калибр исполняет похоронный марш в до-минор. Игроку наконец-то предоставлена возможность передвигать легкие и средние орудия, но это их все равно не спасает. Скорость передвижения 75-миллиметровой противотанковой пушки никак не сравнить со скоростью полета вражеских снарядов.

а также масса других противотанковых средств вроде гранат и бутылок с зажигательной смесью.

Последнее значительное изменение, привнесенное в игру по сравнению с Close Combat 2, — наличие специальных командирских подразделений, без которых обычные отряды на порядок менее эффективны. Если размер вашей армии приближается к роте, вам потребуется как минимум два командира, иначе любая серьезная перестрелка весьма негативно скажется на моральном духе рядовых бойцов. Если командир неподалеку, то солдаты и стреляют лучше, и в паникупадают реже. Соответственно, офицеров придется гонять и в атаки, иначе brave солдаты, пробежав метров двадцать, попадают в снег и будут истошно кричать, что их убивают, и вообще им хочется домой к маме. Потеря командира практически равносильна поражению, так как в рядах ваших бойцов начнется повальная паника и дезертирство.

Крутые холмы и глубокие речки, артподготовка и минные поля

Первые признаки «третьего измерения» появились уже во второй части Close Combat: несмотря на то, что местность там

по-прежнему по уровню «плоскоты» приближалась к хорошо отполированному столу, здания в The Bridge To Far имели этажность. Причем высота действительно имела значение: пулемет, сидевший на верхушке колокольни, имел идеальный сектор обстрела и «косил» ползущих врагов как бегущих. В The Russian Front дело обстоит еще лучше: здания не только имеют этажность, но и сама местность более не является плоской. Каждый сантиметр поля сражений имеет свой показатель высоты, присутствуют даже и «горы» — возвышенности до 700-800 метров.

Соответственно, линия обзора непосредственным образом связана с рельефом местности, что делает игру гораздо интереснее. Любой участок пространства кроме «высотности» имеет еще и показатель защищенности (лучшее место для укрытий — воронки, окопы и каменные здания), но на практике эта характеристика практически не играет роли. Пехота одинаково хорошо гибнет и на шоссе, и в окопах, а броневой снаряду и, тем более, кумулятивному абсолютно все равно, где стоит его цель, если он уже стучится в ее дверь.

Если говорить в общем, то даже карты местности стали гораздо

башней или размещать пулеметный расчет в рабочем кабинете Сталина.

Кроме этого в Close Combat частично реализованы погодные условия. Зимой земля покрыта снегом, температура минусовая и танки нередко глохнут, отказываясь ехать дальше. Снег и особенно осенне-весенняя грязь существенно замедляет

посыпает вражескую территорию 155-миллиметровыми снарядами, зачастую подавляя любое возможное сопротивление противника. Правда, нередко и «недолеты», свои же снаряды время от времени хлопают на крыши дружественных танков с весьма печальными последствиями. Минные поля являются гораздо более прогнозируемым препятствием, так как их очертания видны достаточно явственно, поэтому минные заграждения чаще представляют собой обычные лабиринты, представляя угрозу лишь для паникеров, которые

бегут, не глядя под ноги. Иногда AI, поддаваясь приступам повышенного кретинизма, собственноручно отправляет бойцов на мины, но на то он и «искусственный идиот».

Хотя, в общем-то, ругать компьютерного оппонента грех, он

, хоть и излишне прямолинейно и предсказуемо, действует достаточно эффективно. Атакует жестко и по нескольким направлениям одновременно, хотя это у него получается не за счет гениального планирования,

а из-за грубого превосходства в количестве и качестве. В обороне груб, дерзок и «эшелонирован», зато явно недостаточно мобилен. Поэтому большее удовлетворение можно получить лишь при игре с приятелями, благо поддержка всех видов сетевой игры имеется в наличии.

Плюсы и минусы

Большая часть достоинств и недостатков Close Combat 3: The Russian так или иначе уже была описана в предыдущих разделах, поэтому остановлюсь лишь на общих положениях. В плюсы смело можно зачислить трехмерность, прекрасную

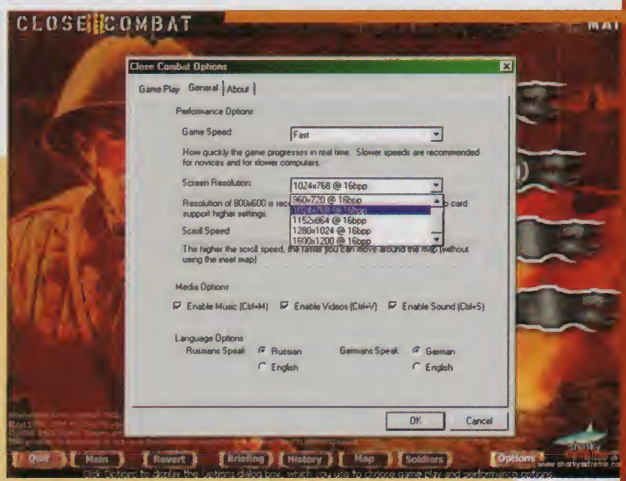
Сага лобовой брони

- Не живут в The Russian Front и легкие броневички с самоходными установками, большая часть которых не бронируется сверху (СУ-100 и СУ-152 не в счет). Их смерть называется «120-миллиметровый миномет», который плетется минами в бешеном темпе, словно пытаясь подражать авиационному пулемету.
- Фактически к середине игры весь бой сводится к массовым танковым сражениям, в которых с каждой стороны участвует до десяти единиц бронетехники. И хорошо, если бой проходит в черте города или в холмистом районе, где есть возможность хоть как-то блеснуть стратегическим талантом. На ровной местности все военное священнодействие превращается в банальную дуэль «лоб-в-лоб», в которой в расчет идут лишь миллиметры фронтальной броневой пластины. Особенно печально эта картина смотрится примерно в середине войны, когда качество брони резко возрастает, а пушки еще не нарастили дополнительные калибры в длину и ширину. Ближе к середине сороковых годов перестрелка «Тигров», СУ-152 и ИС-2/3 заканчивается гораздо быстрее, так как тут ситуация меняется кардинально: против таких стволов никакая лобовая броня не помогает.

интереснее, чем только стоят сценарии «Оборона Кремля» и «Последний бой» (защита Рейхстага). Достаточно весело раскатывать на танках по территории Кремля, весьма неплохо воспроизведенной с реальных топографических карт, прятать миномет за Боровицкой

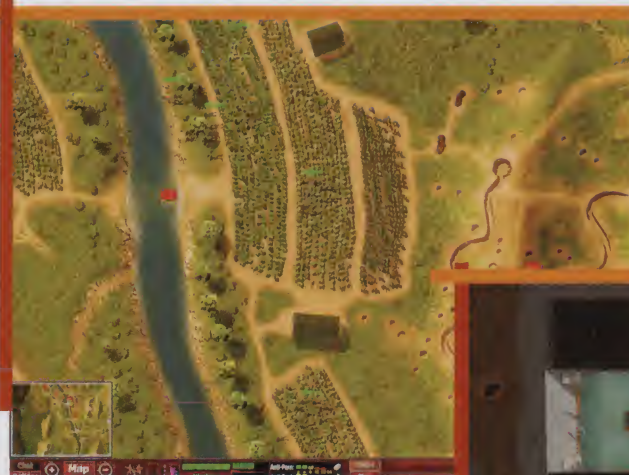
продвижение тяжелой техники. Зимой речки замерзают и прекрасно форсируются любыми подразделениями.

Другим симпатичным новшеством стали артиллерийские обстрелы и минные поля. Часто перед началом боя компьютер, словно Дедушка Мороз, обильно



графику, неплохие спецэффекты, симпатичные видеоролики и звуковое оформление, которое как всегда, оказалось более чем приличным. Многие звуки скопированы из Close Combat 2, однако наша техника звучит также весьма правдоподобно. Особенно хочется похвалить разработчиков за то усердие, которое они проявили во время исследования архивов, копаясь в исторических документах и фотографиях. Ну кто бы мог подумать, что ленивые янки догадываются, что элитные немецкие части, или «по-вражески» shock troops, нередко использовали автоматы ППШ вместо морально устаревших MP-40. Ан нет, американцы не подвели — нареканий по военно-инженерной части практически нет. Учтены многие мелкие детали и детальки. Есть некоторые неточности и недоделки, но на общем фоне они практически сходят на нет.

В чисто игровых моментах к плюсам можно отнести большую прочность брони, что позволяет танкам достаточно долго жить и радовать своих хозяев, меньшую роль играет дымовая завеса, которая раньше превращала



остальных подразделений, что существенно ограничивает игрока в плане тактического планирования. Практически невозможно разрабатывать какие-нибудь хитроумные планы боковых ударов, разведывательных вылазок и диверсионных рейдов. Как только подобные фланговые или авангардные силы оказываются в поле видимости вражеских танков, их жизнь обрывается

самым трагическим образом. Зато у игрока есть шикарная возможность насладиться шикарными стенами, воплями

и проклятиями гибнущих солдат и рвущейся техники. Тем не менее сильно не хватает масштабы позиционных боев первого Close Combat.

Большие нарекания вызывает система начисления виртуальных денег, которые тратятся на приобретение армейских подразделений. В начале кампании их почему-то дают всего 10 (на такую сумму разве что партизанский отряд можно зачислить, ИС-2 стоит около 250,

в зависимости от степени подготовки экипажа). А в последних сражениях любой операции компьютер явно расщедрился и выдает очки сотнями, хотя их уже и особенно тратить не на что — самое нужное давно куплено. При переходе на новый оперативный простор неиспользованные очки попросту



отбираются, поэтому приходится покупать ненужные танки для фьючерсной продажи в начале следующих кампаний. В общем, не война, а спекулятивная игра на товарной бирже.

В целом, если попытаться суммировать все недостатки и «достатки», баланс получается явно положительным, игра вновь удалась. Придется слегка переучиться, забыть привычные стратегии, разработать новые и привыкнуть к слегка изменившемуся пользовательскому интерфейсу. Однако рискну предположить, что в дальнейшем серию будет достаточно тяжело продвинуть на рынок, так как Close Combat практически полностью исчерпал ресурсы второй мировой войны. Хотя, впрочем, может быть, авторы и обратят внимание на не менее интересные отрезки нашей истории, как-то: война в Корее и Вьетнаме, столкновения между советскими частями и японской армией (вот уж будет сплошное веселье: воевать на ИС-3 против японских картонных танчиков). А там уже и до современных конфликтов недалеко: Афганистан, «Буря в пустыне», история военных столкновений и «очагов напряженности» поистине безгранична. А что если сделать конверсию Close Combat в прошлое: скажем, воевать за греков или римлян, вот уж действительно чистой воды close combat. Так что будем ждать, играть, мечтать и жить дальше. Не все же нам о кризисе думать.



бойцов в слепых котят. Ну и наконец-то снайпер больше не может именоваться псевдояпонским названием «то-косо-то-мимо». В первых двух частях любое попадание этого гения меткости сопровождалось бурными аплодисментами и хлопками пробок открываемого шампанского. В The Russian Front этот боец действует по принципу: два-три выстрела — один труп.

В команду «Минусы» стоит зачислить явную нежизнеспособность всех



ТРЕНАЖЕР

МЭРА ДЛ

Василий Бануев



Паспорт

SimCity 3000

Жанр: экономический симулятор
Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts

Системные требования:

OS: Win95/98
процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x
Video: SVGA 2 Мбайт

— Господин мэр, — раздался в трубке внутреннего телефона голос референта. — К вам дама из «Фонда общественного спокойствия». Прислать?

Человек, устало откинувшийся в кресле, вздохнул и пробормотал: — Проси, чего уж там.

«Вот ведь послал бог помощников, — подумал он, проводя ладонью по четко намеченной лысине. — То ли дело раньше было. У всех в секретаршах девки холеные, одно загляденье. А сейчас не модно, теперь надо личных помощников заводить, референтов всяких. От тех хоть какой-то толк был».

Дверь в кабинет открылась и вошла... нет, вплыла... нет... появившаяся в кабинете мэра женщина куда больше напоминала средний танк, нежели человека. С грацией, присущей этому виду боевой техники, она проследовала мимо длинного стола совещаний и разместилась в кресле напротив мэра.

«Странно, что не слышно лягза гусениц и в кабинете не воняет жженой солярой», — с тоской подумал мэр. От таких посетительниц ничего хорошего ждать не приходится. Наверняка сейчас опять субсидии для своего фонда кланчить начнет. Мэр по привычке прокрутил в голове всевозможные варианты отказов, от дипломатично-мягкого до вышвыривания гостью за дверь. Но ввиду практической невыполнимости последнего решил остановиться на про-

межучточном. Денег не давать, а вот послабления какие-нибудь, льготы... это можно.

— Господин мэр, — начала танкоподобная посетительница. — Я к вам из «Фонда общественного спокойствия». Зовут меня Степанида Юрьевна. — Женщина аккуратно положила на стол визитку. — А вопрос у меня вот какой. Наша организация где-то месяц назад провела социологический опрос среди населения города «Что вы думаете об НЛО?». И знаете, результаты неутешительные. Должна вам сказать, что большая часть опрошенных считает, что данный вопрос совершенно упущен. Так не может продолжаться. Поэтому наш фонд предлагает создать под эгидой правительства города общественную организацию, которая занималась бы контролем за действиями неопознанных летающих объектов.

Мэру, изображавшему глубочайшее внимание, в голову неожиданно пришла мысль об игре, в которую уже несколько месяцев «резался» его внук. «УФО» какое-то там. В игре речь тоже вроде шла об общественной организации, которая что-то там с летающими тарелками не поделила. Но терять мысль монолога не стоило, поэтому он снова вернулся к словам посетительницы.

— Таким образом, количество бороздящих воздушные просторы города НЛО будет вычислено, будут рассчитаны их постоянные маршруты, возможно, удастся даже наладить контакт...

— Пойдите, — перебил ее мэр. — Все это прекрасно, объясните только, зачем это нужно? Гостья опешила.



Вот и произошла эта долгожданная встреча. SimCity 3000. В смысле — симулятор города. Хотите создать идеальный город? Дерзайте!

— Ну, как вам сказать, — протянула она. — Этому есть несколько причин. Во-первых, общественное мнение. Подумайте сами, как отреагирует население города, когда узнает, что мэр заботится не только о безопасности на ночных улицах, но и смотрит в будущее, пытается обезопасить город от инопланетной угрозы. А прак-

тическая польза... Тут она ненадолго задумалась. — Ну как же, зная маршруты постоянных перелетов НЛО, мы сможем так рассчитывать курсы самолетов, чтобы они не пересекались. Вы, наверно, не знаете, но в большинстве произошедших авиакатастроф виноваты вовсе не террористы и не слепая стихия. Это следствие преступной халатности тех органов, которые до сих пор не удосужились рассчитать, куда и как летают НЛО.

Мэр начинал потихоньку закипать. В принципе, с посетительницей все было ясно. Этой надо не «Фонде общественной безопасности» находиться, а где-нибудь в «Белых столбах». Там таким самое место. Маниакально-депрессивный психоз на почве НЛО.

«А референта этого я точно сегодня уволю, — злорадно подумал мэр. — И возьму на его место девочку из отдела машиностроения, ту самую, с косой до пояса. Будет, гад, знать, как пускать кого ни попадя».

Но расправа с совершенно «потерявшим нюх» референтом откладывалась, поскольку неутомная дамочка успокаиваться совершенно не собиралась, продолжая талдычить что-то об угрозе инопланетян. Тогда мэр решил использовать проверенный козырь.

— Ну что же, прямо скажу, ваше предложение интересно. Очень интересно. Но надо бы обсудить его с моим советником. Вдруг еще какие нюансы откроются.

Он аккуратно снял трубку аппарата внутренней связи и вызвал финансового советника. Видимо, он оторвал его от каких-то важных дел, поскольку голос, раздавшийся в телефонной трубке, был весьма недовольным.

— У телефона.

— Павел Михайлович, любезный, мне справка требуется. Тут у меня женщина из «Фонды общественной безопасности» сидит. Предлагает основать общественную организацию по слежке за «летающими тарелочками». Как по-вашему, потянем мы такое дело полезное? Что мне ей сказать?

Некоторое время трубка молчала, лишь изредка оттуда доносилось возмущенное сопение. Потом раздался голос финансового советника.

— Вот что, господин мэр, я, конечно, не знаю, в каких отношениях вы там с этой дамочкой, но думаю, сами догадываетесь, что стоит ей ответить. Они уже совсем обнаглели, так и норовят в наш карман залезть. Можно подумать, что мы

золото сами добываем или доллары на ксероксе печатаем. Тут ко мне недавно один приходил, предлагал объявить город безъядерной зоной. Совсем уже очумели. Можно подумать, что у нас

лами. Он встал с кресла, потянулся и снял с вешалки любимую кожаную кепочку натянул ее на голову. Сегодня ему предстояло инспектировать новую промышленную зону Москвы.

Легко ли быть богом?

Этот вопрос однажды задал своим читателям известный писатель-фантаст. Как часто мы говорим: «А вот на месте Президента я бы... А вот на месте мэра я бы...» Компания Maxis в очередной раз предоставила всем желающим возможность поставить себя на место мэра. У этой компании вообще тенденция к созданию симуляторов общественной жизни. Если говорить, что стратегические игры создают те, кто не наигрался в детстве в солдатики, то создатели сериала

В начале славных дел. Почувствуйте себя Юрием Долгоруким. При всей мощи строительной техники, естественно.

под каждым домом по меньшей мере две боеголовки прячутся. Так что вот вам мой совет: пошлите вы ее подальше, пускай идет, идет и еще раз идет со своими летающими тарелочками.

— А может поспособствуем как-нибудь?

— Конечно, если вам так хочется.

Почему бы и не поспособствовать. Только тогда придется пенсии еще на несколько месяцев задержать да зарплаты медикам не выдать. Вот тогда, я думаю, проблем у нас будет гораздо больше, нежели если инопланетяне в центре высадятся.

— Спасибо, уважаемый.

Мэр со вздохом опустил трубку на рычаг и сочувственно посмотрел на сидящую напротив женщину.

— Сожалено, но думаю, что помочь в этом мы вам вряд ли сумеем. Единственное, что могу посоветовать, так это провести кампанию по сбору средств. Если, вы говорите, большая часть жителей города всерьез озабочена этим вопросом, то средства наверняка найдутся. А у нас, простите, денег нет, нам зарплаты надо платить, пенсии, метро строить.

Видимо, подобные отповеди представительницы были не впервой, поэтому она молча поднялась и прошествовала к выходу. И лишь у двери обернулась и прошипела:

— Ничего, когда эти «летающие тарелочки» начнут сыпаться вам на голову, вы вспомните о том, что вас предупреждали. — И вышла вон.

Мэр снова вздохнул, взглянул на часы и с радостью отметил, что время приемов окончилось. Теперь можно было заняться и более неотложными де-



Ну вот, опять пожар. Не люблю я эти высотки. Ближе к земле! Вот мой лозунг (для следующей игры).

Simcity явно хотят занять руководящие должности в городских администрациях. Может, исполнить их заветную мечту? Взять, да и проголосовать на очередных выборах за сценариста этой игры. А еще лучше выбирать в мэры не по итогам голосования, а по результатам прохождения Simcity 3000. Если уж там человек сумел справиться, то в реальной жизни у него проблем вообще возникнуть не должно. Или хотя бы проводить таким образом предварительный отбор кандидатов.

Кажется, что главное — это занять соответствующее кресло, а дальше все проблемы рассосутся, как под взглядом Кашпировского. Но те, кто хоть раз играл в этот знаменитый сериал, знают, что это вовсе не так. Богом быть трудно. Еще труднее быть живым богом. Когда понимаешь, что еще не проведена необходимая ветка метро, что зарплата пожарным и врачам не выплачена, что в отдаленных районах нет электричества, а финансы, как говорится, «поют романсы», начинаешь поневоле сочувствовать всеми нами любимому господину в кожаной кепочке. Ну а пока те, кто уверен в своих способностях на ниве градоуправления, могут легко их опробовать, не нанося родному городу тяжелых повреждений.

Земля изначальная

Наверно, большинство мэров позавидовали бы тем, кто играет в Simcity 3000. Еще бы, какой простор для полета творческой фантазии. Хочешь — выбирай себе уже готовый город и развивай его, как бог на душу положит. Не хо-

Управление — это не только ценный мех

Инструментов финансового управления, этого самого главного орудия игры, у виртуального мэра хватает. Этому даже отведено специальное меню. Помимо стандартных бюджетных вопросов вроде зарплат и субсидий на развитие приходится разбираться в коммерческих сделках, следить, чтобы жизненный уровень в городе по сравнению с соседними территориями не снижался, высчитывать процентные ставки налогов, получать кредиты, а также заниматься дополнительным благоустройством города, что вовсе не вредит бюджету. Например, введение платных стоянок снижает проблему транспортных пробок и приносит пусть не большие, но доходы. А разрешение азартных игр и вовсе может значительно пополнить казну. Можно организовать ночное патрулирование (это нам по молодости знакомо, с повязками дружинников тоже ходили). Денег это не принесет, зато улучшит криминогенную обстановку, а значит, обеспечит приток жителей. Все в этой жизни взаимосвязано.

Управление — это не только ценный мех

■ Говорить же об остальных инструментах управления и вовсе не приходится. Значительно расширились возможности управления ландшафтом. Не проходит дорога по крутому слону? Ничего, сроем склон, проведем дорогу. Если раньше города страдали от полного отсутствия зелени, то в этой версии разработчики решили проблему зеленых насаждений. Теперь, если возникнет желание, можно легким движением мыши посадить целый лес на свободном квадрате. А если желания нет, то при установке двойного шоссе разделительная полоса все равно будет состоять из крепких зеленых деревьев.

■ Метро, линии электропередач, автобусы, автострады, несколько видов электростанций и зданий водоснабжения. Разработчики предусмотрели, казалось бы, все. Есть даже выделенные зоны под сброс мусора, рядом с которыми в случае необходимости можно поставить перерабатывающий завод, которых, кстати, тоже несколько видов. Единственное, чего я так и не понял, это каким образом высоковольтные линии подсоединяются к зданиям и почему под ними нельзя провести дорогу. Но пусть это останется на совести авторов игры.

чешь — выбирай пустую, совершенно незастроенную территорию, полностью соответствующую реальной. Меня, например, больше всего поразила именно эта возможность. Теперь любой игрок может не тужиться над созданием собственной карты, пытаясь нарисовать с детства знакомые очертания. Зачем? За них постарались художники компании Maxis. Я всегда выбирал московскую карту, а имя мэра вводил сами понимаете какое. Ну а для тех, кого существующие варианты вовсе не устраивают, разработчики приготовили генератор земной поверхности. Указываешь, где у тебя реки течь будут, где горы поставить, где леса посадить и все, работай.

Вот только в жизни так не бывает. Ведь новому мэру приходится работать на всем готовеньком, вернее на всем разрушенном. Тут тебе и старые здания, которые мешают расширению проезжей части и не подлежат сносу по причине охраны государством. Зато в игре никто не поднимет волны манифестаций и не станет писать письма, если мэр возьмет да снесет старейший жилой квартал, потому как решил там провести автомагистраль. Эх, благодать.

Один в городе не мэр

Править в одиночку, конечно, очень приятно, но не всегда удобно. В этом убедились и короли, и цари, и тем более президенты. Только где-нибудь в пещере кромафоны могли придерживаться единоличного правления, поскольку там был прав не тот, у кого больше прав, а тот, у кого дубина тяжелее.

В Simcity 3000 также существует городское правительство. Мэр скорее выполняет при нем функции исполнительного органа. Например, решили вы построить новый промышленный район. Сразу куда? Правильно, к советникам по финансам, строительству и промышленности. Первый подскажет, что с финансами напряженка, потому следует обождать. Второй ответит, что строить лучше во-он там, поскольку и жителям недалеко добираться и трубы перед глазами не маячат. А третий вообще ничего не скажет,

только посоветует снизить налоги на производство. Сиди после этого и думай. Откуда деньги взять, если налоги увеличивать нельзя, в казне хоть шаром покати, а строить надо, поскольку людям работать негде?



Моя модель Лос-Анджелеса. Очень она мне нравится. Идешь по лужку, собираешь грибочки-ягодки (или что у них там) и упираешься прямо в небоскреб.

В общем, весь спектр удовольствий. А если к этому добавить несколько общественных организаций и просто бездельников, которые так и норовят попасть к тебе на прием, выдвигая предложения одно нелепее другого, то начинаешь жалеть, что среди возможностей игры не предусмотрено превращение города в большой концентрационный лагерь. Ну что стоило добавить колючую проволоку и несколько вариантов пулеметных вышек. Вот тогда была бы малина. По-спал — иди поешь, поел — иди работай. Начал выступать — пулю в лоб. И все довольны. Знакомо? Знакомо, проходили.

Хочешь жить — умеешь вертеться

Экономический алгоритм игры, похоже, не претерпел особых изменений с первой части. Да, стало больше возможностей, более серьезно отслеживается статистика, увеличилось число

параметров для изменения финансового баланса. Но игра все равно остается старым, добрым Simcity. Хотя бы по такому принципу — еще ни одну часть игры мне не удалось пройти до конца. Почему-то за редкими периодами финансового подъема обязательно наступает глубокий кризис. А рассчитывать на американские инвестиции здесь не приходится. Странно то, что даже если снизить зарплаты бюджетникам до «максимального минимума», после которого они тут же кидаются в бурю массовых забастовок и манифестаций (это вам не Россия, где можно по



Наверное, так должен выглядеть идеальный город ста народов. Здесь для каждого найдется любимый уголок. А ведь бред...

полгода пенсии не платить), получить плюсовой баланс не удастся. Даже задержание налогов на недостижимую высоту не помогает. Такое впечатление, что персонажи игры, оказавшись под тягелым налоговым бременем, тоже начинают использовать двойную бухгалтерию. Единственный выход — построить мегаполис с многомиллионным населением. Вот только до этого дело никак не дойдет.



А когда придет зима, ни за что не забуду посыпать снег солью! Как перемещаться? На лыжах! Есть же города велосипедистов, а у меня город лыжников.

Очень хотелось бы поглядеть на человека, который если не прошел Simcity «от корки до корки», то по крайней мере создал приемлемый порядок действий. Но нет таких близости. Если же кому-то такое удалось — поделитесь опытом.

Зато с управленческим алгоритмом разработчики явно «недомудрили». Скажите мне, где это видано, чтобы посетители напрямую обращались

к мэру города со своими бредовыми идеями? Попробуйте как-нибудь набрать номер мэрии и попросите соединить вас с господином Лужковым. То, что вам ответят, можете вырезать из картона и повесить на стену, чтобы не мучиться



Богатеем помаленьку. Стекло и бетон. Ампиры по симситовски. Теперь бы еще куда-нибудь Хампер-Центр запахнуть.

напрасными иллюзиями. Любое предложение, прежде чем попадет на стол к мэру, проходит через сотни рук. И, как правило, глава города просто накладывает резолюцию на справку кого-либо из своих советников, приложенную к письменному предложению. А уж встречаться... Это, извините, некогда. Дела-с.

А по большей части все предложения отсеиваются еще на стадии личных помощников. Посмотрит такой письмо, покрутит пальцем у виска, да и отправит в корзину. А в игре же все получается с точностью до наоборот. Все посетители скопом ломаются к вам в кабинет, а уж потом вам приходится по каждому отдельному предложению выслушивать пространное резюме советников. Будто мэру заняться больше нечем. Но и отказывать всем подряд нельзя. Ведь каждый отказ — это минус в общественном мнении. Так и до отставки недолго доотказываться. Тем более что иногда встречаются довольно дельные предложения, поэтому пренебрегать мнением советников не стоит. Они, бывает, дело говорят.

Чуть меньше проблем, чем незваные посетители, доставляют стихийные бедствия. Начнем с того, что при желании их можно вообще отключить. Если же вам хочется острых ощущений, то можете устроить жителям своего города веселую жизнь. Например, «напустить» на них последовательно тайфун и землетрясение, а потом еще добавить бунт в городе. Уж больно здорово при этом бумажки над домами летают. Прямо как дельтапаны. Вот только делать это стоит при наличии определенного количества денег, поскольку потом придется восстанавливать порушенное. Желающие могут достоверно воссоздать картину прошедшего летом по Москве шквала, а заодно примерно оценить нанесенные нашей столице убытки.

Жаль только, разработчики убрали из новой игры такое стихийное бедствие, как Годзилла. Помните, во второй части эта ящерица могла доставить много неприятных минут. А ведь можно было бы увидеть компьютерную версию нового американского боевика «Годзилла в Нью-Йорке».

Всего-то делов — построить город на реальной карте, довести его до состояния мегаполиса и запустить зверушку. То-то будет весело, то-то хорошо. Зато теперь вместо Годзиллы есть инопланетяне, которые носятся над городом с истошными кошащими криками и гадают, где только могут.

А в остальном куда страшнее пожары. Даже если включить пожарную сирену и отправить туда все экипажи с ближайших станций, можно не успеть, и здоровый кусок зоны выгорит напрочь. А восстановление немалых денег стоит.



Посмотрите, как здорово спланировано! И двухэтажные баракы, и хрущобы, и современные многоэтажки. И никто никого не сносит. Никто никого не выселяет.

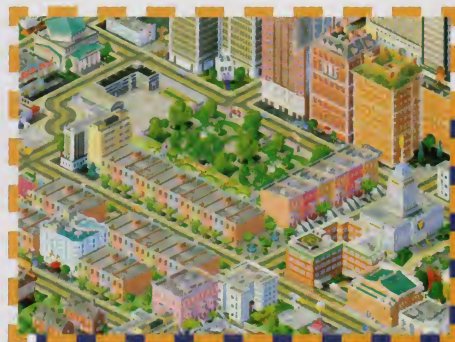
Полет над гнездом

А теперь любимая тема девяносто процентов авторов, о которой говорить не хочется, но умолчать невозможно. Речь пойдет об игровой графике. Перед выходом игры нам обещали «истинно трехмерные» ландшафты и объекты. Похоже, что подобные обещания уже становятся стандартными для разработчиков всех без исключения игр. Если в скором времени появится трехмерный пасьянс, я, право слово, не удивлюсь. Кстати, кажется, перед выходом второй части сериала нам уже обещали нечто подобное. Итак, взглядом на город с высоты птичьего полета.

Когда смотришь на город и окружающие его пейзажи издали, да еще чуть прищурясь, то они действительно кажутся трехмерными.

Потом нажимаешь на кнопку «ZOOM», и раз — дома уже двухмерные. А потом еще раз на кнопку и... Нет, одномерными дома не становятся. А вот жители города, которые бесцельно (за исключением массовых демонстраций) шатаются по улицам, так и кажутся состоящими из одной пиксельной плоскости.

Это я не в обиду разработчикам, графика и анимация в игре почти бесподобны, единствен-



Это мой спальный район. Нет, конечно сплю я не здесь, просто я его таким построил. Надоест — устрою наводнение.

ное упущение — отсутствует сглаживание при увеличении. А потому кирпичи в домах — пиксельные, машинки — пиксельные, люди — такие же.

Так что лучше всего витать в вышине и не спускаться на грешную землю. Тем более, что и оттуда прекрасно различимы квадраты застройки, разделение зон и наличие электроэнергии.

Что касается звука, то о нем, пожалуй, говорить как раз не стоит. Сами посудите, какой звук может быть в экономическом симуляторе? Да, звуки работающих фабрик, сирены полицейских и пожарных автомобилей, гомон людей в жилых кварталах отработаны до четкости. Наверно, именно такую какофонию слышат птицы, пролетая над человеческими мегаполисами. Выйдите как-нибудь на балкон и послушайте город. Тогда вы поймете, что я имею в виду.

Simcity 3000 — игра для всех возрастов и уровней образования. На начальной стадии в ней вполне может разобраться и ребенок. Правда, через недолгое время даже большинство взрослых окажется в тупике. Так что, если применять эту игру к российским условиям, она подойдет в первую очередь директорам

Семь чудес в одном флаконе

Очень интересный инструмент — известные здания. Видимо, у кого-то из разработчиков явная мания величия или же они решили активно культивировать ее у пользователей. Представьте себе, как будет выглядеть столица нашей Родины, где вместо Кремля — Эмпайр Стейт Билдинг, а на месте знаменитого памятника Петру Первому имени Зураба Церетелли — Статуя Свободы. Это в лучшем, самом скромном случае, поскольку российских памятников архитектуры художники не предусмотрели. А так там всего хватает. Особенно хорошо будет смотреться в Парке Горького Биг Бэн, подпирющий вечно падающую Пизанскую башню. Градостроительство в стиле постиндустриальной шизофрении.

банков и финансовых компаний. Ведь основной упор в ней делается именно на финансовые операции, вложение средств в недвижимость, налаживание производства и организацию торговли. А вот наше уважаемое столичное правительство, боюсь, может оказаться в глубокой... луже. Это вам не Храм Христа Спасителя восстанавливать и МКАД обустроить. Тут думать требуется. ✎

ЦИВИЛИЗАЦИЯ,

часть третья, или Урки в космосе

Alpha Centauri

Василий Балугев



Паспорт

Sid Mayer's Alpha Centauri

URL: www.alphacentauri.com

Жанр: Turn-Based Strategy
 Разработчик: Firaxis
 Издатель: Electronic Arts
 Системные требования:
 ОС: Win95
 Процессор: P 133 МГц
 RAM: 32 Мбайт
 CD-ROM: 4x
 100 Мбайт HDD

— Госпожа полковник! На третьем канале — комиссар Правин Лал. Соединять?
 Бодрый голос адъютанта оторвал полковника Сантьяго от невеселых раздумий. Да и было о чем подумать.

Колония Спартанской Федерации развивалась не столь хорошо и быстро, как ей хотелось бы, и, что самое главное, совсем не так, как она обещала своим последователям на Присяге. Черт дернул ее присягнуть, но выхода другого не было. Около двух тысяч человек, которые пошли за ней, составляли практически всю Службу безопасности экипажа переселенцев. А что ни говори, но сила оружия — самое главное в этом мире. А леди Дейдра может сколько угодно разлагольствовать по поводу развития особых качеств человеческого мозга. По мнению полковника, чем меньше серого вещества в черепной коробке у подчиненных, тем начальству спокойнее.

Все это вполне можно было бы пережить, даже то, что пришлось использовать нейробич, когда группа, отправленная на основание новой базы, заявила об отделиении и обозвала свое поселение Фортом Свободы. Ишь, как им ветер Планеты голову вскружил. Решили, что коль уж далеко от матушки-Земли, так никто им былые прегрешения не вспомнит. Вначале стоило бы проконсультроваться у Сестры Мириам.

Эта чокнутая популярно объяснила бы, что ничто не проходит

бесследно, и всякий грех рано или поздно наказуем. Тем более, что сама она попала в команду пересе-

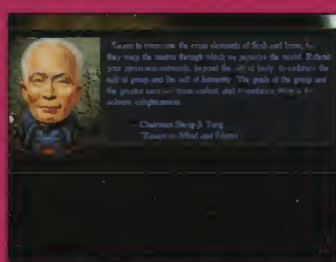


● Вот она — настоящая женщина полковник!





● **Фанатизм до добра не доводит.**



● **Его цель — размножение.**



● **Наши в космосе.**



● **Достойный продолжатель дела Саада, но прикидывается международным гуманистом.**

ленцев за создание секты. Сперва просто поклонны били, потом принялись охоты на ведьм устраивать. Говорят, массу девок красивых в округе пожгли, пока их ФБР не притормозило. Да ладно, все не без греха. По сути дела, сама полковник до сих пор влачила бы жалкое существование в захудалом гарнизоне в пустыне Мохавак, если бы не ее врожденная жестокость. Нескольким сломанных челюстей и конечностей, оскорбление действием вышестоящего руководства стали причиной военного трибунала. И светила бы ей каторга, если бы не вовремя подвернувшийся первый этап эмиграции. Вот и «попросили» ее возглавить Службу безопасности переселенцев, поголовно состоящую из обвиненных в тех или иных преступлениях военно-служащих и полицейских.

Как в свое время Англия избавлялась от преступников, отправляя их колонизировать далекую Австралию, так и теперь Земля избавлялась от отбросов общества, запус-

ли, он и там всем плешь со своим идеальным «пчелиным» обществом проел.

Ничуть не удивительно, что почти сразу после старта на борту корабля начались брожения тел и умов. Слава богу, что полковник вовремя сообразила: следуя старому выражению «если не можешь победить мафию, возглавь ее», стоит организовать свою «партию». Что она вполне успешно и сделала. Повезло всем этим «чайникам», что автомат корабля дал команду на разделение посадочных модулей. Если бы не эта умная машинка, то после убийства капитана всем пришлось бы туго.

Но все вроде как устаканилось. Уже три базы создали, расширяемся потихоньку. Несколько яйцеголовых из «партии» профессора Захарова, «случайно» оказавшиеся в модуле Сантьяго, поначалу пытались качать права, но после того, как ребята полковника немного прошлись по ним коваными сапогами, согласились работать, причем много и с удовольствием. Не зря она перед отделением дала приказ не выпускать их из канот.

И все бы хорошо, если бы не угораздило комиссара Лала приземлиться на том же материке. Что, ему места мало на Планете было? Так нет, под бочок залетел. А теперь еще наезжать пытается, что-то там о миссии ООН треплется. Нацепил на флаг ООН'овский выпел, так сиди и молчи в тряпочку. Будто его самого не ООН сюда отправила за превышение полномочий, знает ведь, как все остальные эту контору любят. Специально что ли на нервы действует? Ох, доведет до греха, придушу его собственной чалмой.

Полковник щелкнула кнопкой селектора и прорычала:

— Соединяй.

На стене загорелся большой экран коммутатора, и полковник Сантьяго увидела опротивевшую



● **Ей бы в «Гринписе» оставаться.**

за последнее время физиономию своего вынужденного соседа — Комиссара Совета Безопасности Правина Лала.

— Полковник, мне доложили, что ваши ученые открыли теорию антиматериального поля. Вы знаете, как я нуждаюсь в этой технологии. Без нее мою колонию просто задавят Черви. Не могли бы вы открыть доступ к Вашему серверу?

Сантьяго даже поперхнулась от негодования. Ничего себе заявочки.

— А лягушку Вам в чалму не завернуть, комиссар? — прошипела она.

Оскорбление никак не отразилось на смуглом лице араба, но полковник уловила в его глазах проблески гнева.

— Вы нарушаете Конвенцию ООН о свободном доступе к изобретениям, полковник. Я требую...

— Требовать будете у своих жен, комиссар, если сумеете. Если хотите, можете подать на меня в Международный суд. Все, базар окончен. И полковник надавила на клавишу селектора.

На далеком берегу

Действительно, история повторяется. Новая игра производства великого конструктора цивилизаций

SID MEIER'S ALPHATA CENTAURI

Это, пожалуй, было девизом всех игроков в «Цивилизации». Не стала исключением и «Альфа Центавра». Конечно, можно добиться победы путем всеобщего голосования, особенно если количество твоих последователей в три раза превышает население остальной части планеты. На практике же здесь что-то недоработано: уровень агрессивности суровых Спартанцев и Фундаменталистов таков, что они, как правило, очень быстро вырезают своих более мирных соседей, и вы остаетесь с ними тет-а-тет (если, конечно, вы сами не кто-то из них). А в такой ситуации уже не до выборов...

Первая заповедь — плодитесь и размножайтесь. Между прочим, я никогда не мог понять в «Цивилизациях» алгоритмов естественного прироста населения. Такое ощущение, что все женщины там двенадцать месяцев в году ходят беременными. Это не мешает им создавать новые технологии, работать на заводах и фабриках, заниматься домашними делами, пока их мужчины ведут перманентные войны. Причем, похоже, что беременность у них возникает вовсе без участия мужской части населения, поскольку тем просто некогда. Так бы и сказали, что прирост осуществляется путем пробирочного размножения, и все стало бы на свои места. А то непонятно как-то.

Кстати, функция старых добрых поселков в «Альфе Центавре» поделена между двумя типами юнитов: колонизационная капсула умеет

только основывать новые базы, а разного рода усовершенствованием поверхности занимается особые «формеры».



● **Больше баз, хороших и нужных.**

тив их значительно дальше, чем на отдаленный континент. Хорошо еще, что вблизи Альфы Центавры обнаружилась пригодная к жизни планета. Очень вовремя. А то они с успехом перерезали бы друг друга еще на орбите. И угораздило же кого-то записать в одну жестяную банку столько пауков. Один только Шеф Шен-джин Янг чего стоит. Недаром его даже из коммунистического Китая выкину-



только основывать новые базы, а разного рода усовершенствованием поверхности занимается особые «формеры».

SID MEIER'S Всех убью, один останусь

Что касается ведения войн, то в игре «Альфа Центавра» Сид Мейер превзошел сам себя. Еще никогда игрокам не предоставлялся столь широкий простор для созидательно-разрушительной деятельности. Начнем с того, что одних только боевых юнитов, если считать модификации и upgrade, наберется несколько десятков. Помимо того, если вас не устраивают предложенные учеными стандарты, вы можете сами поколдовать над дизайном и комплектующими средствами уничтожения, создав таких монстров, что ваши противники разбегутся сами, лишь слышав рев их двигателей.

Широкий простор и для любителей дипломатии. Здесь как нигде широки

возможности дипломатических казусов (пожалуй, предыдущий раз с такой детальной дипломатией мы сталкивались лишь в Master of Orion II). Если вам недосуг самому заниматься исследованиями, можете пустить все силы на накопление энергетических ресурсов, а потом покупать научные новшества у соседей. Партнерство развито до такой степени, что можно даже согласовывать с коллегами по войне, кто какой город противника захватит. Можно «вежливо» попросить соседа передать в ваше владение базу, согнав под ее стены десяток мощных юнитов. Пусть попробует отказаться.

Договор о сотрудничестве позволит не только обмениваться научными данными, вести совместные боевые действия, но и без проблем проходить через территории соседей. Дело доходило даже до того, что мой напарник оставлял мне часть своих войск, которые я потом с успехом против него и использовал. С помощью дипломатии можно (хотя, как уже было сказано, очень сложно) стать губернатором Планеты, протолкнуть свои решения и сделать любые другие гадости, известные всем по трансляциям с заседаний ООН. Если же дипломатия бессильна, то в ход идет «последний довод королей».



● Во множестве меню и панелей отображена вся информация о базе.

Сид Мейера продолжает уже ставшие доброй традицией фантазии на тему развития человечества. Думаю, что все без особых напоминаний вспомнят, чем закончилась вторая часть знаменитой «Цивилизации». Ваша раса, если

ей удалось избежать поголовного уничтожения в горниле войны, построила космический корабль и быстренько слиняла на просторы Вселенной. Одно только не понятно. Зачем было рваться в космос победившей нации? У нее и на Земле дел хватило бы.

Так что уже тогда возникали подозрения, что дело не чисто. Так и оказалось. При первом же запуске игры «Альфа Центавра» я сразу понял, в чем тут соль. Ну зачем нормальные переселенцы станут делиться на враждебные группы, причем не по национальному признаку, да еще и убивать капитана? Значит, это были не нормальные переселенцы. Сразу возникает мысль об истории колонизации Австралии. Конечно, кого еще было отправлять к звездам, как ни преступников, от которых победившей нации на Земле житья не стало. Сами посудите, полный набор: профессиональные военные, не мыслящие себе жизни без применения оружия; сбрендившие ученые, которым все равно что изобретать; религиозные фанатики; члены «Гринписа», положившие жизни на алтарь спасения деревца, занесенного в «Красную книгу»; защитники прав человека, от которых вреда куда больше, чем защиты. И так далее, и тому подобное. Так что правительство подумало, а потом как

вложило немеренные средства, да и запустило всю эту «пятую колонну» туда, куда Макар телят точно не гонял. Может, выживут, а может, перережут друг друга. А потому, прежде чем начать строительство общества будущего, вам придется бороться за место под чужим солнцем.

Землю — крестьянам

В «Цивилизациях» с жизненными территориями все было просто. Строй свои города где хочешь, хоть посреди расположения противника, лишь бы фермеры туда добраться сумели. В игре «Альфа Центавра» такой вольницы не предвидится. У каждой группы переселенцев есть четко определенная

«своя» территория, на которой можно строить базы (система примерно как в «Сеттлерах»). И лишь удачное приземление может позволить вам жить на не очень загаженном фунгусом острове без противника под боком. Если же с посадкой не повезло, то придется в срочном порядке исследовать территории, расставляя свои базы в непосредственной близости к границам соседей, дабы отодвинуть эти границы чуть дальше и обеспечить себе еще пару гексов жизненного пространства. Кстати, противник занимается тем же самым, поэтому всегда нужно быть настороже, чтобы в один прекрасный мо-

мент не оказаться на жалком клочке земли, где не будет места даже для размещения ресурсов.

В процессе поиска вам будут попадаться модули поддержки, которые горохом посыпались с орбиты вслед за вами. В них есть масса полезных приспособлений, запасы энергии и много чего другого, в том числе там могут обнаружиться древние инопланетные артефакты (до сих пор не ясно, как они попали в земные модули поддержки), изучение которых позволит значительно продвинуться в научных изысканиях (как ни странно, по функциям артефакты аналогичны верблюдам из «Цивилизации»). Причем артефакты эти самоходные, и надо только довести их до своей базы по безопасным трассам. Но могут обнаружиться модули, под завязку наполненные Червями, Саранчой или Фунгусом. Так что надо быть осмотрительнее и посылать «на дело» мощные юниты (или, как с избушками в «Цивилизации», применять мощное оружие Save-Load...).

Здесь будет город-сад

Игра начинается с наличия у вас одной-единственной ничем не защищенной базы и одного слабенького юнита-разведчика. Каждая группа переселенцев имеет свои



● Его бог — Золотой телец. Вот только бодливой корове он рогов не дает.

«врожденные» преимущества. Так последователи китайского лидера Шен-джин Янга страдают высокой рождаемостью, что вообще свойственно восточным нациям. Дочери Гайя под руководством леди Дейдры Скай успешно контактируют с местными обитателями и вообще стараются жить в слиянии с природой. Университет во главе с профессором Захаровым славен своими научными достижениями, а Спартанская федерация — тут и без слов все ясно.

Морган Индастриз впереди Планеты всей по технологиям и коммерции, Верующие воюют, словно берсерки, а ООН овские

Миротворцы Правина Лала... лезут в чужие дела, когда их не просят, но зато великолепно владеют дипломатией.

Используя особенности своей группы, вы можете успешно развиваться, заполняя пространство своими базами, дорогами, фермами и шахтами. Но пришло время рассказать немного о самих базах, ведь без них жизнь на Планете была бы невозможна.

Самое главное на любой базе — это Губернатор. Не надо путать с нашими губернаторами. В игре «Альфа Центавра» это электронный комплекс управления, который, если вы ему позволите, может контролировать все сферы жизнедеятельности базы. Так что вам останется только задавать основные директивы вроде Строить, Изучать, Воевать и т. п. Но, как и человек, Губернатор может ошибаться,

что периодически и делает. Так что, если вам дорога ваша база, не оставляйте рычаги управления электронному мозгу.

Каждая база имеет определенный лимит рабочей силы, иначе говоря, населения. Размер этого лимита зависит от благоустроенности окрестностей, количества ферм, шахт, энергоносителей и фунгуса. Сколько народа вы сможете прокормить, столько у вас на базе и будет. Меньше, но больше не получается. Люди начинают голодать, бунтовать или разбегаться.

На случай бунта у вас есть на каждой базе советник по безопасности, который на каждое обращение реагирует однозначно: «Врезать этим тунейддам нейробичом?». После чего вы уже можете решить — нарушать вам права человека или оставить все как есть.

Чем больше народа на базе, тем быстрее идет про-

изводство или научные исследования. Как подсказывает опыт предыдущих «Цивилизаций», стоит ввести разделение труда — некоторые базы пустить на обеспечение фронта юнитами, а остальные превратить в научные центры.

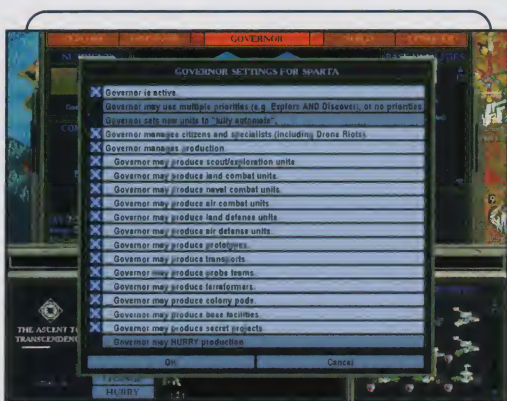
База — это источник вашей мощи. Здесь вы строите свои боевые подразделения, мирную технику, производите изменения в конфигурации юнитов, проводите научные исследования (правда, апгрейд юнитов можно почему-то производить где угодно, даже если они за тридевять земель от вашей территории). Для того чтобы поселение стабильно развивалось, надо не только обеспечивать рабочих едой и энергией, но и создавать им условия для сносного существо-

SID MEIER'S Всех убью, АЛЬФА ЦЕНТАВРА один останусь

Самое мощное оружие в игре, как ни странно, — вертолет. Имея ограниченный запас дальности, он может бить врага до тех пор, пока останутся ходы до ближайшего своего города, где, пропустив ход, он починит все повреждения. Хотя десяток самолетов дальнего действия с успехом заменяют винтокрылые машины. Разве что приземляться где попало не умеют, надо или город, или аэродром поблизости иметь. И выполнить способны только одно задание за два хода. Первое — долететь и уничтожить, второе — вернуться на базу. И совершенно не обязательно накапливать в городах кучу живой силы и техники, чтобы коварный враг ненароком его не захватил. Вполне достаточно иметь в каждом поселении специально обученный гарнизон (есть и такой юнит), а также несколько мобильных подразделений на весь континент. И враг не пройдет.



● Home, sweat home.



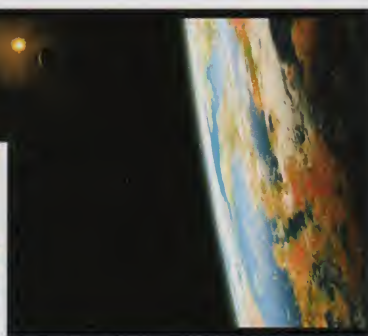
● По возможностям с ним даже Немцов в свои лучшие годы не сравнится.



SID MEIER'S Всех убью, один останусь

Ведение войны опять-таки бывает разным. Можно тупо гнать в бой все новые и новые подразделения, истощая свою экономику и провоцируя население на бунт. А можно отправить на территорию противника парочку фермеров, которые займутся рассадкой вредного местного растения — фунгуса. Зачем? Очень просто. Помимо того, что фунгус не дает строить на занятых им площадях какие-либо строения, он замедляет ход вражеских подразделений и является естественным рассадником местных форм жизни.

Кстати, о формах жизни. В «Цивилизациях» единственными представителями местных жителей были варвары-кочевники, которые на определенном жизненном этапе уничтожались под корень и больше не надоедали своим присутствием. На Планете водится три формы жизни — это ползучие Черви разума, летающая Саранча Чирона и плавающие Подводные острова, являющиеся средством передвижения для двух первых. Естественным их оружием является ментальное излучение, сводящее ваших бойцов и, как ни странно, технику с ума. Но бороться с ними можно и нужно, особенно учитывая, что к середине игры вы сами сможете производить их назло врагам. Кроме того, если ваш юнит атакует и уничтожает Червя, ваши энергетические запасы загадочным образом вырастают аж на 20 процентов (если же Червь сам атаковал и разбил о вашу машинку, этого почему-то не происходит...).



вания, различные реабилитационные центры, ясли, парки и т. п. Не мешает обзавестись роботизированными заводами и лабораториями. Все строения в игре дают дополнительные бонусы вашим рабочим, ученым и военным. Жаль только, что визуальное их построение практически ничем не отражается, разве что база увеличивается в размерах, да изменяется цифра в квадратике рядом, показывающая прирост населения.

Чудеса в квадрате

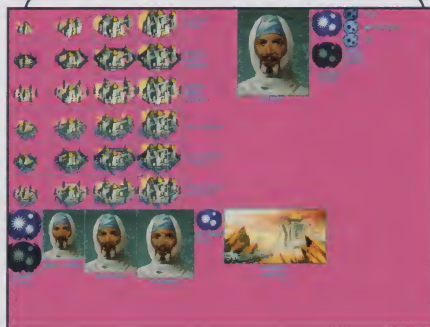
Помните, какой большой кровью давалась в «Цивилизациях» постройка чудес света? Частенько я был готов обрушить на разработчиков если не кару небес, то, по меньшей мере, крышу. Это что же такое получается? Из-за каких-то строений, практически не приносящих пользы, я вынужден задействовать практически все население своих главных городов. Что можно сказать по этому поводу про игру «Альфа Центавра»? Да ничего особенного.

Чудес стало больше, они стали куда разнообразнее и дороже. Единственная радость — теперь они приносят реальную пользу.

Юниты в городах становятся упорнее, корабли плавают дальше, самолеты летают быстрее, а ракеты легко обманывают системы защиты противника, рождаемость увеличивается, предпосылки к бунтам исчезают. Благодать. Да и называться они стали по-другому. А то нечестно получалось. Стал крутым и понастроил все семь чудес в одном отдельно взятом городе. Не, так не пойдет. На Планете Чудеса Света превратились в Секретные проекты. Посадил ученых — пускай думают, все какая-то польза от них будет.

Красота?

Над дизайном игры в поте лица потрудились Брайан Рейнолдс (Brian Reynolds). Надо сказать, потрудились хорошо.



● Не хочу даже комментировать.

ся хорошо. Ландшафты не оставляют равнодушными ценителей прекрасного, юниты четко прорисованы, великолепная анимация...

И все. Вообще, я в обиде на таких великих людей, как Сид и Брайан. Это что же получается? «От них великих дел ждали, а они птичку убили». Сыграйте в «Альфу Центавра» от начала до конца и найдите мне десять отличий от «Цивилизации 2». Больше вам вряд ли удастся. Да, количество юнитов увеличилось, алгоритмы развития усложнились. Но суть-то игры осталась неизменной. Это камешек в огороде Сиды Мейера.

Ландшафты псевдотрехмерные: то, что юниты кажутся объемными, еще не говорит о том, что это действительно так. Откройте диск и посмотрите многочисленные кар-

тинки — там вы их все найдете. Они же плоские, как масленичные блины.

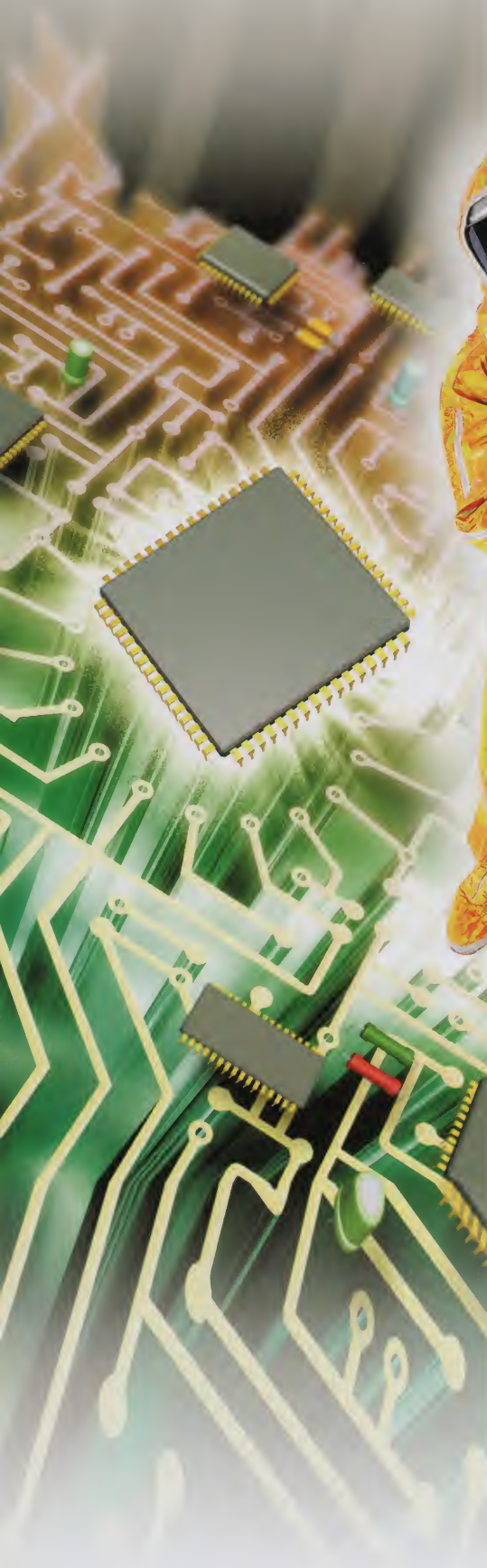
Это уже кирпич для Брайана. Я, конечно, понимаю, что лучшее — враг хорошего, что изобретать велосипед никому не хочется, но чем, скажите, они занимались целых два года? А ведь для перерисовки юнитов и ландшафтов вполне достаточно было бы и полутода. Имея в запасе такую основу, как «Цивилизация 2», вполне можно создать нечто абсолютно новое и неподражаемое, чего от них, собственно, и ждали. Не дождался. Наверно, Сид Мейер потратил остальное время на суды со своим предыдущим работодателем, поиск персонала и разработку маркетинговой компании. Обидно.

Но все это лирика. Да, мы не дождалась от кумира старых геймеров очередного откровения. Зато фанаты пошаговых стратегий получили удивительную по качеству игру. Ведь уже далеко не все помнят и знают, какой была первая «Цивилизация», как раскалялись от наутуги «винты», как столбом стоял табачный дым в рабочих кабинетах над сгрудившимися перед мониторами любителями жанра.

Игра не стала хуже от того, что в ней нет всяких новомодных штук, вроде поддержки 3D-ускорителей, использования новых технологий. Это все та же старая «Цивилизация», просто переприсланная на новый лад. И я сам с удовольствием (несмотря на все разочарование) вспомнил молодость, гоняя мелких юнитов туда-сюда, давая противника гусеницами тяжелой техники и бороздя небо десятками крылатых машин. И не успокоился до тех пор, пока не прошел игру «от корки до корки», не обращая внимания на всякие там «дипломатические победы», «лимит времени» и другие штучки разработчиков, которыми они стараются испортить жизнь истинного игромана. Чего и вам желаю. ✎



● Секретные проекты — красный, белый, голубой, выбирай себе любой.



Посетите стенд Intel на выставке
«Электронные развлечения».
16–25 апреля 1999 года
ВВЦ. Павильон №71



Как играть в сетевой Half Life, или Наука выживать

Кирилл Алехин aka Маза



Quake 2 с тем, чтобы точно так же в течение почти года занимать лидирующее положение в списке лучших сетевых игр, изредка уступая лишь мудреному Starcraft'у. Но время идет, и Q2 (даже Q2!) надоедает. Что ж, его смена уже подросла. К Half Life не применимы такие понятия, как мультиплеер или diematch. Нет, все одноименные опции и возможности присутствуют, и тем не менее в HL все иначе. Мультиплеер был в Doom, Q, Q2, Unreal, SiN — список игр велик и разнообразен,

сразу воротят нос: мол, глупо и неинтересно. Чушь! Еще как интересно! Надо только научиться играть.

Задача первая, не боевая: запустить консоль.

HL сделан на движке Quake 2, и консоль, это наипервейшее средство борьбы, в нем никуда не делась. Чтобы инициализировать это «средство управления», необходимо запустить HL с параметром «-console», после этого возлюбленная квакерами всего мира панелька появится в игре. Теперь приступаем к обучению.



Стадия 1. Управление

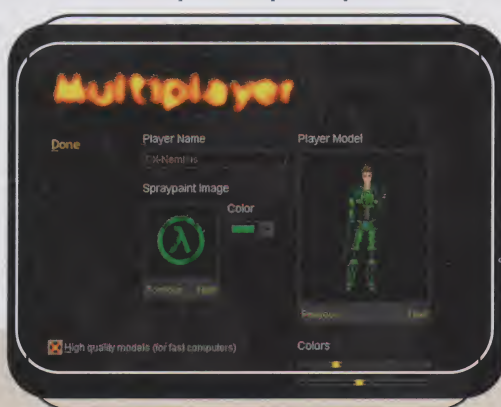
Любой квакер знает, что от управления зависит все. Или почти все. Свою раскладку клавиатуры необходимо вызубрить так, чтобы даже во время сна твои пальцы лежали, раскинувшись по воображаемым клавишам, и подергивались в ожидании боя. Правило первое банально и привычно: вертеть головой следует только мышкой, то есть одна рука лежит на клавиатуре, вторая — на верном хвостом друге человека. При этом где бы вы не играли, «друг» должен быть свой, домашний. С чужими девайсами ничего путного у вас не выйдет.

Чувствительность мышки — личное дело

каждого, но чем меньше чувствительность, тем легче целиться и труднее быстро осматриваться по сторонам в поисках врагов. Так что ищите баланс и помните, что каждой

мышке надо подбирать свой «ключик». Отладку следует осуществлять через консоль командами sensitivity ## для общей шустрости и m_pitch ## для движения по вертикали, причем если значение m_pitch будет отрицательным, движение вверх и вниз обратится. Правило второе: default'ная раскладка must die! Возможно, для вялого отстрела монстров в single она и ничего, но для боя не на жизнь, а на смерть — совершенно неприемлема. Поэтому после настройки мыши необходимо переназначить клавиши (можно по образу и подобию раскладки в Q2) и распластать руку не по «стрелочкам», а по символической части клавиатуры — для нормальной игры вам придется задействовать намного больше команд (а следовательно, клавиш), чем те, до которых дотягиваются пальцы, прикованные к предательским «стрелочкам». Чтобы каждый раз не настраивать управление заново, все опции-параметры-alias'ы и прочее надо раз и навсегда записать в свой конфигурационный файл с расширением .cfg (далее —

Вопрос на засыпку: чем прославился первый Quake? Своей настоящей, полигональной 3D-шностью? Своими новаторскими идеями в области игрового баланса или дизайна уровней? Нет, я ни в коем случае не отрицаю присутствия вышеперечисленных деталей, и все-таки наиглавнейшая заслуга Q заключалась совсем не в этом. Настоящим прорывом id стал необычный, захватывающий, напряженный режим игры по сети, быстро покоривший весь мир и ставший стандартом де-факто для многих последующих 3D-шутеров. Люди купились на предложение пострелять друг в друга. И в течение почти двух лет Q победоносно шагал по сетям планет, насвистывая модный мотивчик: «Quake Rulezz foreva» и свысока поплеывал на неудачливых конкурентов. Заляпанный кровью флаг лидера из ослабевших рук Q выхватил



но теперь нас ждет нечто иное — пусть маленькая, но все же ВОЙНА. Многие привычные для игроков мелочи здесь переименованы или вообще отсутствуют. А потому матерые квакеры при виде HL

«конфиг»). «Конфиг? Где конфиг?!?» — сразу воскликнут перевозбужденные квакеры, услышав знакомый термин. Да-да, несмотря на то, что после установки HL вы не найдете ни одного файла с расширением .cfg, конфиги работают и здесь. Ведь Half Life как-то запоминает ваши персональные настройки? Написанию конфигов для Q2 (а в HL они практически ничем не отличаются) посвящена уйма статей, и если кто-то до сих пор не знает, что это такое, то так и быть оставим его в неведении =) Но все же немного приоткрою завесу тайны использования конфигов в ПолуЖизни: готовый .cfg-файлик кладется в директорию HalfLife/Valve и далее инициализируется командой `exec #####.cfg`, где ##### — это, разумеется, имя файла. Принцип ясен? Переходим к следующей стадии обучения.

Стадия 2. Выживание

Выживание в HL совсем не то, что выживание в Quake. Первым и наиглавнейшим отличием является натуральность происходящего, причем это выражается не только в остающихся на стенах кровавых брызгах или скорости перезарядки ракетницы.

На первый взгляд все то же самое: потенциальные фраги стрейфятся, весело шмалют из «шотганов», а после боя рыщут по углам в поисках регулярно восстанавливающихся аптечек. Но это только на первый взгляд. Наличие огромных открытых пространств, специфический баланс оружия, малое количество брони и возросшая роль точного прицеливания — все это ведет к преобладанию дистанционных перестрелок из точечного оружия, ловушек или засад. Иначе говоря, кемперство процветает. Нет, вы конечно, можете, как и в старые добрые времена, рвануть по полю с автоматом наперевес и устроить жаркую мысловку с таким же энтузиастом, но (в этом весь HL!) обязательно поляжете от чьего-нибудь прицельного выстрела в голову и в итоге определите соперников только по одному показателю — количеству смертей. Все как в жизни — воин должен быть хитрым и осторожным. Иначе...

Для начала придется привыкнуть к тому, количество наносимых повреждений разнится от того, куда вы зацепили. Точнее, попадание в голову в три (!) раза болезненнее, чем попадание в любую другую часть тела. В итоге в жаркой перестрелке пистолет vs «шотган» совершенно не обяза-

тельно победит «шотган». Победит тот, кто метче. Второе — это скорость угасания вашей никчемной жизни. Скорость сия, надо сказать, потрясающая, совершенно несравнимая с обеими кваками, в которых вы были способны выдержать чуть ли не прямое попадание ракетой. В HL все быстро и прозаично: если вы, не успев запастись броней, наткнулись на средневооруженного врага без брони, то вас уложат со второго-третьего выстрела. Следствие: перестрелки протекают быстро и непринужденно, так что никаких побоищ а-ля Rocket Arena не будет и в помине.

Третье — это «рабочее окружение». Уровни заполнены множеством механизмов, пригодных для использования. Оперативная медицинская помощь, равно как и «подзарядка» броней, теперь предоставляется не только в виде аптечек или ярко-красных фуфаек. «Позаправиться» вы можете, вплотную подойдя к висящим на стене прямоугольным аппаратам с характерной символикой — Docking Stations — и из всех сил надавив кнопку Use.



В каждом аппарате имеется запас из 30 пунктов здоровья или брони, восстанавливающийся ровно за 60 секунд после истощения. Вроде бы все безоблачно: подбежал, накачался, рванул дальше. Но, разумеется, у такой чудодейственной машинки не может не быть минусов: во-первых, во-время вашей подзарядки раздается характерный звук, сразу выдающий ваше месторасположение врагу. Во-вторых, вы стоите лицом к аппарату, а значит — спиной к комнате, где и появится оппонент. Результат: вместо живительного «здоровья» вы получаете залп в затылок, после которого вам наверняка не жить. Немало фрагов погибло в такой неприличной позе! Так что лучше такими дозаправками не пользоваться вообще. Если же очень хочется, становитесь немного сбоку от «пункта раздачи питания» так, чтобы видеть предполагаемые маршруты (или хотя бы один маршрут) появления врага и направляйтесь здоровьем на здоровье. Если вдруг что — успеете отреагировать. Если же вы слышите/видите человека, нагло сосущего жизнь из волшебной настенной коробки,



Вот как кормятся настоящие Джедаи!

не спешите, а точно прицельтесь и бейте в голову. Чтобы знал. На некоторых уровнях имеются некие круглые «батуты», призванные забросить вас как можно выше. Ставятся эти штуки только в особо безвыходных ситуациях, когда забраться куда-либо иным способом просто не представляется возможным. Так что прыгайте на здоровье, только смотрите, чтобы в полете вас не подстрелил какой-нибудь ретивый гражданин. Иногда такииииие встречаются...

Пушки. Не ослышались: ПУШКИ.

Это такие приспособления, стоящие на какой-нибудь стратегической высоте, разносящие цель за несколько секунд и совершенно не жующие патронов. Мощность этих пушек от экземпляра к экземпляру разнится, и иногда вместо пушек стоят скорострельные пулеметы, но принцип действия везде один: подошел, надавил Use и дальше водишь жалом (то есть дулом) в поисках врага. А вторая «общая деталь» всех орудий выражается в том, что ИМИ НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕЛЬЗЯ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ. На то есть свои причины:

— Прицел сразу исчезает и понять, куда, собственно, полетит снаряд, не так-то просто.

— Пока дорвавшийся до орудия фраг, как дурак, стоит на виду и вертит носом, его запросто может снять снайпер, притаившийся где-то за уголком или не замеченный в окне, а бывает и того хуже — подходят сзади и приставляют дуло к затылку. Мозги отмывке не подлежат...

— Зона обстрела у пушек весьма невелика. Если вражина шустро бегае, можете и не успеть.

— При использовании некоторых типов пушек за убийство цели вам вообще не начисляют фрагов, что вообще делает всю затею бессмысленной.

Становится же «за штурвал» имеет смысл только в одном случае: если в зоне обстрела уже происходит заварушка и на вас не обратят внимания. Будете бить аккуратно, но сильно — порежете всю компанию.

Уровни могут включать в себя не только подобные стандартные «фенечки», но и другие устройства, позволяющие, например, накрыть всю карту авиаударом или затопить пару особо оживленных помещений.

Правда, речь идет о картах «домашнего производства». Увы, живописные ландшафты для сетевой резни, включенные в стандартную у'рак'овку

оставляют желать лучшего. Они не учитывают специфику HL, а стараются ориентироваться на образцы из Q2 или Аныл. Поэтому могу только порекомендовать скачать достойные ма'ры из Internet, тем более, что их там появляется все больше и больше. Ведь намного интереснее сражаться не в коридорах непонятных инопланетных станций, а зверствовать на территории военного городка с очень симпатичной смотровой вышкой или (особый шик!) отыскивать противников в руинах разбомбленного поселения, двигаясь короткими перебежками между выгоревших до тла, полуобвалившихся домов! Но освоить базовые приемы выживания можно и на предложенных Valve-картах.

Дальнейшие советы по выживанию зависят от того, что вы несете в своем необъятном рюкзаке. Так что переходим к завершающему и, пожалуй, самому интересному этапу обучения.

Стадия 3. Экипировка

Экипировка состоит из двух пунктов: оружие и все остальное.

Единственным представителем «всего остального» является **Long Jump Module** — рюкзачок, позволяющий прыгать на большие расстояния и быстро пересекать открытые участки. Он цепляется к вашему бронекостюму (H.E.V.) и питается «броней», но учитывая, что он не прожорлив, небольшие потери можно легко простить. Чтобы использовать LJM, вам предлагается выполнить некоторую последовательность действий (присел\подпрыгнул и т.п.), но гораздо эффективнее сделать к какой-либо клавише вот такую вот привязочку: `alias +ljm «+duck; wait; +jump;»` `alias -ljm «-duck; wait; -jump;»` `bind # +ljm`

Теперь при нажатии на # активизируется LJM и вы подпрыгнете дальше\выше\быстрее. Прямо как на Олимпийских играх!

«Остальное», часть вторая, это всего лишь «броня» и аптечки. И тем и другим можно затариться максимум до 100 пунктов, причем никаких Mega-Health'ов или красненьких фофанов вам не светит. Особо не разгуляешься.



Броня — если быть точным, это, конечно же, питание для вашего защитного костюма H.E.V., но пусть уж лучше броня — поставляется в маленьких бирюзовых упаковках по 15 единиц в каждой. Мягко говоря, не густо, особенно если сравнить с морально устаревшей квакой.



Броня и аптечки. Они и есть.

Больше никакой дополнительной экипировки в игре нет, зато оружие многочисленно и разнообразно. Все виды «бабахалок» тщательно сбалансированы, и вы можете победить, даже выступив,

например, с пистолетом против Gauss'a. И все-таки намного удобнее и зачастую интереснее пользоваться всевозможными засадно-кемперскими приспособлениями. Возбуждение, охватывающее после удачного попадания из арбалета, просто несравнимо с унылым отстрелом фрагов из базуки. Все оружие разделено на группы, и по умолчанию оно тоже переключается по группам. А это значит, если вам резко надо поймать в руках MP5 (для ближнего боя), то пока вы будете щелкать по клавишам и переключать оружие, у врага окажется великолепный шанс лишить вас всякой необходимости рыпаться дальше. Вывод: если не все, то по крайней мере большинство орудий необходимо повесить на «горячие» клавиши. Делается это так:

открывается консоль (клавиша ~) и в ней пишется bind # weapon_9mmhandgun... Теперь при нажатии на клавишу # будет сразу выскакивать пистолет — просто,

быстро и удобно. Вот список оружия, которое имеет смысл «биндить»:

- weapon_357,
- weapon_shotgun
- weapon_9mmAR
- weapon_crossbow
- weapon_gauss
- weapon_rpg
- weapon_hornetgun
- weapon_tripmine
- weapon_crowbar
- weapon_ego
- weapon_handgrenade
- weapon_snark

Переключение между любыми видами оружия должно быть быстрым и четким, так что не ленитесь — выживаемость сразу повысится процентов на десять. Большинство оружия имеет два режима огня (то есть так называемый secondary mode). Все режимы надо знать и уметь предсказывать действия соперника, согласуя их с имеющимся у него в руках «приспособлением для дави тараканов». Кнопочку для стрельбы в альтер-

нативном режиме желательно определить подальше от стрельбы обычной: в критический момент люди имеют привычку путаться и вместо меткой стрельбы из автомата пускать себе гранатку под ноги. Непростительная и смертельная ошибка. Еще одно нововведение (хотя для игравших в мод под названием Action Quake это будет привычным) — оружие необходимо перезаряжать. Для этого также существует специальная команда — reload. Ни в коем случае не надо ждать, пока магазин полностью опустеет! Перезаряжайте оружие постоянно, во время любой, даже незначительной передышки. Тогда при встрече лицом к лицу с подлой вражиной вам не придется краснеть и пачкать полы из-за не вовремя закончившихся патронов.

Ломик (Crowbar)

Скорострельность (скоробитность?): 4 удара в секунду.

Повреждения: 25 — базовые, 75 — при попадании в голову.

Аналог топора из Quake, точно также имеется у вас с самого начала. Вроде бы чего ждать от куска железа, калечить которым можно исключительно в упор? На самом деле небольшой радиус действия оправдывается отличными убийными характеристиками: наскочив на оппонента из-за угла, вы можете заколбасить его в мгновение ока. Особенно приятно зажать фрга в углу и, подпрыгивая, лупить его по голове. Два удачных удара — и он уже высоко. Так что,



По голове!

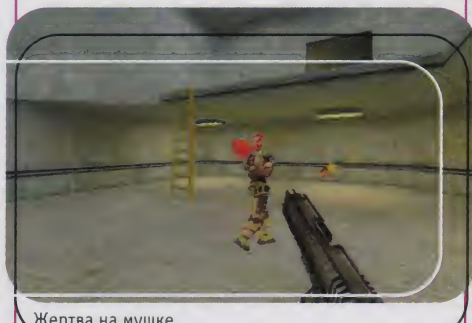
когда у вас в руках этот гвоздодер, все вокруг вдруг сразу начинают казаться гвоздями :) И все же не стоит гоняться за людьми на открытых пространствах: чем больше поле, тем больше стремятся к нулю ваши шансы на благоприятный исход.

Если же на вас мчится товарищ с ломом, не плачьте и не дергайтесь. Достаточно планомерно пятайся и отстреливайся из всех подручных средств. Учтите, что «ломаться», как правило, по прямой, много патронов не уйдет.

Пистолет (The Glock)

Скорострельность: 4 выстрела в секунду в основном режиме и 8 выстрелов в секунду — в альтернативном.

Повреждения: 12



Жертва на мушке.

Этот слабенький пистолет не выделяется ничем особенным, разве что... является самым используемым оружием в игре, потому как вы появляетесь на свет, держа в дрожащих руках именно этот «инструмент».

В основном режиме отличается точностью стрельбы, в альтернативном — начинает мазать, но плетется пулями ровно в два раза быстрее.

Кормится теми же патронами, что и MP5, но так как вы восстанавливаетесь с шестью десятками патронов в кармане и почти полным магазином, боезапас для пистолета не проблема.

Используется до момента нахождения нормального оружия, но не надо думать, что пистолетом нельзя никого завалить. Можно. Еще как можно. Но кто вам обещал, что это будет просто?

«Магнум» (Magnum)

Скорострельность: 2 выстрела в секунду
Повреждения: 40 — базовые, 120 — при попадании в голову.



Рассматривать цель через прицел почти так же приятно, как и с арбалетом. Но вот попасть будет сложнее.

Огромный и мощный «магнум» выгодно отличается от своего младшего собрата — пистолета. В альтернативном режиме появляется снайперский прицел с лазерным наведением. Учтите, что при попадании в голову у жертвы снимается 120 пунктиков (обычно головы просто не остается), весьма и весьма неплохое орудие. Хотя есть и недостатки: магазин рассчитан всего на 6 патронов, а за время перезарядки — 3 секунды — вас успеют забить даже ломиком.

Лучше всего служит в альтернативном режиме для отстрела зарвавшихся господ фрагов с приличного расстояния или с господствующей высоты. Просто гулять по улицам с «магнумом» на вытянутой руке нельзя главным образом из-за заторможенности всех reload'ных процессов.

Если «магнум» у оппонента, вам остается только стрейфиться и ждать, пока у него кончатся патроны. После этого берем вражину готовеньким к употреблению.

На уровнях часто встречается вода, и не лишним будет запомнить, что под водой работает только один арбалет. Но! Если противник просто нырнул в неглубокий водоем, стреляйте ЧЕРЕЗ воду. Пока он будет барахтаться, пытаясь прицелиться в вас из арбалета, вы без труда превратите его в кита, в том смысле, что ему тоже придется выпускать воду через дырочки (правда, в более необычном направлении).

Арбалет (The Crossbow)

Скорострельность: 2 выстрела в секунду

Повреждения: базовые — 60–80 в зависимости от режима. И смертельные — при попадании в голову.



Учитесь правильно целиться! Высматриваем врага в нормальном режиме и...



Добиваем, глядя ему в глаза уже через снайперский прицел.

«Шотган» (The Shotgun)

Скорострельность: 2 выстрела в секунду

Повреждения: до 48.



И так будет с каждым!

My favorite gun! Потрясающее орудие, специально созданное для перестрелок на небольших расстояниях, иначе говоря, если вам надо много бегать по коридорам, то «шотган» то, что доктор прописал! Несколько медленно стреляет и довольно долго перезаряжается (8 патронов вкладываются в ствол за долгих пять секунд), но зато эффект, эффект!

В основном режиме выстреливает один патрон, состоящий из 6 картечин, наносящих по 8 единиц повреждения каждая. Путем нехитрых арифметических вычислений получаем, что при удачном выстреле у соперника отнимется почти 50 единиц здоровья. Значит, «неотожраемого» бойца можно уложить за 2–3 выстрела. Учитывая, какой удобный у «шотгана» прицел — попасть совсем не трудно.

Но главное достоинство заключается в альтернативном режиме, когда ваша винтовка отрывает сразу 2 патрона и может завалить даже небольшого бычка. Время между выстрелами увеличивается до одной секунды, но на самом деле это уже не так страшно — после такого дуплета в лицо за суетливого оппонента можно не беспокоиться.

На значительном удалении от противника «шотганом» лучше не баловаться.

Если же с «шотганом» враг, желательно дожидаться, пока у него кончатся патроны, и во время минутного «затишья» бросаться в контратаку. Даже если вы обрушите град ударов ломиком (несколько долгих мгновенных), ответить вам будет просто нечем.

Неутешительный вывод, присвоивший HL титул Кемперской Игры Года, основан именно на общении с арбалетом. Это сугубо снайперское оружие способно в умелых руках валить фраги пачками, толпами, табунами — в общем, в любых количествах.

Сначала о минусах: амуницию, как правило, довольно трудно найти на карте, в арбалетном магазине всего 5 стрел, у арбалета очень долгое — более пяти секунд — время перезарядки. Да и сам арбалет, как правило, лежит в труднодоступных или скрытых местах уровня. Но любые недостатки перекрываются его возможностями:

В основном режиме стрельбы стрелы чем-то похожи на стандартные ракеты из Quake: в меру быстро летят, завершая свое «выступление» взрывом с небольшим радиусом взрыва, способным нанести до 60 единиц повреждения.

Но только альтернативный режим по-настоящему раскрывает возможности арбалета: вы получаете в свои руки снайперский прицел и почти мгновенно долетающую до цели стрелу, отнимающую 80–100 «жизней» при попадании в туловище или гарантирующую очередной фраз при попадании в голову. Это настоящее снайперское оружие, чем-то напоминающее railgun из Quake2, но в отличие от него не выдающую вашу диспозицию синеватым «следом размагнитченных частиц».

Применение арбалета требует... Сами знаете, чего требует, но при должном усердии вы быстро научитесь конвертировать имеющиеся в запасе стрелы в аналогичное количество фрагов. Обычно арбалетчики, схватив трофейный стреломет, заседают на всеми простреливаемой вершинке и начинают нагло палить по пробегающим снизу друзьям. Такая тактика приводит только к одному — в конце концов кто-нибудь умный берет ракетницу, и от снайпера остаются только пятна на стенах. Вывод: никогда так не поступайте.

Точность — вежливость снайперов. Бейте только наверняка. Стрел мало, а после досадного промаха, вызванного вчерашней пьянкой или грязной мышкой, цель может и засуетиться. И старайтесь целить в голову, опять же одно попадание между глаз гарантированно

но заменяет клиенту все оставшиеся прелести жизни.

После каждого убийства немедленно меняйте позицию. Может быть, жертва и не поняла, из какого окошка вылетела ее смерть,

но в следующий раз она не поленилась проверить на вшивость ВСЕ окошки в строении.

Кто сказал, что снайперу необходимо находиться в позиции «мужчины сверху»? Снайпер должен быть там, где его не ждут!

Когда фраги раз за разом атакуют цитадель, в которой сидит добрый дядя с оптическим прицелом, они в

конце концов добиваются своей цели и меняются со снайпером местами. Догадываетесь, кто будет фразом во время следующего «цикла»? Чтобы пресечь подобную практику, бывает достаточно выбраться с насиженного места, забиться где-нибудь в низинке, в уголке и отстреливать соперников уже в спину. После двух-трех клиентов поменять позицию и опять бить их сверху. В итоге враг должен БОЯТЬСЯ ходить по уровню и ни в коем случае не лезть на ваши укрепления.

Оптический прицел уменьшает ваш кругозор, что не только мешает общему развитию вас, как личности, но и всячески помогает лезущим через какую-нибудь [censored] соперникам. Водя прицелом, вы их просто не заметите. Настоящие снайперы высматривают движущуюся мишень, не прикладывая глаз к прицелу, а заметив, за считанные секунды наводят оружие на цель и делают свое красное дело. Чтобы научиться, нужна долгая практика, но результат оправдывает все затраты.

Если на уровне есть пушки или прочие станочные полезности, не забывайте время от времени просматривать их через выпуклое стекло прицела: вдруг какой-нибудь ламер засел и потирает лапки в ожидании легких фрагов? Таких издали видно. Я же предупреждал: не пользуйтесь пушками!

И наконец, если вы засели на вершотуре, заминируйте пути отхода: наверняка по ним попрутся толпы страждущих поговорить с вами на языке оружия. И вот, догадавшись, как же до вас добраться, они хватают что под руку попадется и ломятся напропалую... до первой хитро запрятанной мины...

Бороться со снайперами можно массой способов. Во-первых, если вы слышали характерный шлепок стрелы о камень, начинайте стрейфиться и не старайтесь сразу определить теплое гнездышко гаденьища. Во второй раз промахивается только слепой. Обнаружив нычку снайпера, не прите напролом. Идеальный вариант — понять, как он туда забрался, пройти тем же путем и набить свинцом его подлую спину (лицом-то он повернут к окну). Если не получается, как бы невзначай подкиньте гранату или (если есть) ракету. И вам спокойно, и ему больше с перхотью бороться не придется.

MP5 (MP5)

Скорострельность: 10 выстрелов в секунду
Повреждения: 12 — базовые, 36 — при попадании в голову.



Пока что в качестве разминки дырявим стену. Но очередь дойдет и до ВАС!

Этот автомат с подствольным гранатометом, активно используемый американским спецназом, — одно из самых универсальных орудий в игре. В основном режиме со страшной скоростью плюется пулями, причем, если метить в голову, есть прекрасный шанс прервать все мыслительные процессы жертвы уже на третьем-четвертом патроне. Одно «но» — пули долетают не мгновенно, поэтому вести огонь надо с некоторым упреждением.

В альтернативном режиме выстреливает гранату (гранаты надо подбирать отдельно), снимающую до 100 единиц жизни и имеющую приличный радиус взрыва.

Годится почти что всегда и везде, разве что на больших расстояниях имеет смысл переключиться на что-нибудь дальнобойное. А вот в помещениях достаточно аккуратно (чтобы не задело вас) кинуть гранатку, а после добить живчика короткой очередью в голову. При надлежащей сноровке эффект от такой тактики просто потрясающий — заготовка фрагов становится на конвейер.

Хорошей тактикой будет также загнать жертву в угол (при виде столь шквального огня враги сами забиваются куда подальше), а после подкинуть ему гранатку. И тишина...



В углу сидит та самая жертва и уже тихонько читает отходную молитву. Что ж, не мы начали эту войну...

Когда на вас, брызжа слюной и пулями, мчится приятель с MP5, да еще постреливает из подствольного гранатомета, не стоит сразу класть себе мину под ноги или заказывать белые-пребелые тапки. Лучший метод борьбы — быстрый и точный выстрел в голову. В второй выстрел времени, наверное, уже не хватит...

Ракетница (RPG)

Скорострельность: маааленькая
Повреждения: до 120.

Ох, привычна, привычна нам эта страшная трубка, извергающая ракеты! А вот и нет — теперь это не базука, а совершенно иное приспособление. Стреляет медленно, оставляет дымный след, очень долго перезаряжается и имеет максимально возможный боезапас всего в пять ракет. А все почему? Ну, конечно же, это не мультиплеер, тут все по-настоящему. И вспоминать славное кваковское прошлое тут нельзя категорически: у RPG совершенно другое применение, чем у Rocket Launcher'a, и вам придется с этим смириться.

RPG в отличие от RL стреляет ракетами с лазерным наведением — очень похожими



А след-то какой красивый!

на те, которыми не так давно американцы бомбили Ирак. А теперь сконцентрируйтесь и вслушайтесь: с помощью лазерного наведения можно управлять ракетой УЖЕ ПОСЛЕ ЕЕ ЗАПУСКА! Заряд будет мчаться именно туда, куда указывает маленькая красная точка, и ему плевать, что придется отклониться на 45 градусов или что эта точка перемещается вместе с бегущим врагом. Интеллектуальное оружие форева!

В альтернативном режиме стрельбы просто отключается пресловутый лазерный прицел, и ракета летит сугубо по прямой, точно так же, как летала в кваках или си-нах.



Он тщется пытается уйти от навязчивой красной точки, но от ракеты ему не убежать...

и гасить исключительно по прямой. Радиус взрыва, про который никогда нельзя забывать, делает свое дело независимо от прицелов или лазеров.

Бороться против «дяди с базукой» до безобразия просто — надо держаться подальше от стен и, накручивая круги, пуля за пулей вбивать в его недальновидную башку сознание неправоты и безалаберности.

В помещениях откровенно ломиться на «ракетчика» — из-за обилия стен вас все равно достанет радиусом взрыва, а так хотя бы умрете героем. Выходит, сам умирай — и товарища убивай.

The Hive Hand

Скорострельность: 2 выстрела в секунду
Повреждения: низкие

Оружие пришельцев, чьими главными козырями являются бесконечные саморегенерирующиеся самонаводящиеся патроны, а главным недостатком — маломощность зарядов. Стреляет мушками, чей запас постепенно восстанавливается вплоть до максимального значения — до восьми. Мушки могут немного рикошетируют от стен и отклоняться от курса, сами находя живую цель.

Во втором режиме «мушки» не столь самостоятельны, зато вылетают в два раза быстрее.

Hive Hand НЕ предназначена для использования в помещениях, зато на открытых пространствах эта «рука» способна показать потрясающий результат. Так как Мушки сами находят путь к врагу, достаточно просто приблизительно прицеливаться — минимальные огрехи в наведении компенсируются сообразительностью «зарядов».

Но вот в закрытых помещениях игрок с НН — легкая добыча. Если его жертва переживет первый массированный «Мухоналет», то пока в «Руке» будут регенерироваться новые заряды, обладатель этого заторможенного орудия лишится не то что рук, но и остальных частей тела. Так что пользуйтесь бессилием другого, ибо хорошо смеется тот, кто смеется без последствий!



Главное, указать направление. Дальше оно само...

The Egon (The Egon и есть)

Скорострельность: непрерывная
Повреждения: 100 в секунду.

Странная лучевая пушка, преобразующая те же самые «батарейки» в непрерывный поток разрушающей энергии. В чем-то похож на Thunderbolt из Quake, разве что заряды расходует экономнее. Ровно пять батареек в секунду.

Имеет только один режим огня, чего, впрочем, вполне достаточно. Выпускаемый луч, сфокусированный на жертве, «сжедает» 100 единиц здоровья в секунду, а если навести луч на голову игрока и продержат там в течение нескольких мгновений, «клиент» взорвется, отдав вам честно зарабо-

танный фраг. Так что все внимание на голову!

Отбиваться от Egon'носовцев довольно сложно: очень важно постоянно передвигаться, чтобы ни в коем случае не подставляться под смертельный луч. Если попутно подкидывать гранатки из МР5 или ставить мины-липучки, есть шанс не только самому уйти живым, но и не дать это сделать нападающему.



За родину! За Valve!

Все внимание голове! Тогда убирать будет нечего...

Гауссовка (The Gauss)

Скорострельность: 4 выстрела в секунду
Повреждения: от 20 единиц



Красиво? Да. Но дело-то не в красоте...

Название Gauss давно гуляет по играм, однако, по-видимому, разработчики так до сих пор и не пришли к единому мнению, как же должен стрелять этот Гаусс. Уж не знаю. Верно ли он изображен в HL, но в Fallout 2 он выглядел совсем по-другому.

Работает Гаусс на энергетических батарейках, которые могут скапливаться у вас в рюкзаке в количестве до 100 штук.

В основном режиме стреляет сгустками энергии, на каждый из которых расходует по



Gauss Jump в чистом виде. Летим!

«батарейке». При попадании такой заряд отнимает 20 «капелек крови», что, учитывая скорострельность, совсем не мало.

В альтернативном режиме накапливает заряд из десяти батареек и выбрасывает его единым сгустком энергии. При попадании в торс такой сгусток «снимает» 120 очков, а при попадании в стену взрывается, нанося до 200 единиц повреждения попавшим в радиус взрыва несчастливцам. Возможно, наносимые повреждения больше, но так как максимальная «затаренность» составляет 100 единиц здоровья и 100 — брони, то больше 200 единиц не понадобится никогда и никому. Более того, выстрел в стену, пущенный с близкого расстояния, может породить взрывную волну, способную здорово задеть даже человека, притаившегося ЗА стеной! В итоге при должном обращении Gauss становится мощнейшим оружием в игре, противостоять которому способны только меткие снайперы и ловкие гранатометчики. Да и то зачастую посмертно.

В альтернативном режиме возможно также совершать Gauss Jump — некое подобие Квейкерского Rocker Jumpa. Делается это очень просто: в альтернативном режиме накапливается заряд, который выпускается себе под ноги одновременно с прыжком. В результате вы подлетаете намного выше. Достаточно высоко, чтобы запрыгнуть на верхний этаж, не утруждая себя поиском лестницы. Или достаточно высоко, чтобы перепрыгнуть невысокое препятствие. Причем сами вы можете пораниться только при приземлении — никакого взрыва при выстреле в пол не последует. Воистину невероятное оружие этот Gauss.

Применять Gauss лучше всего в закрытых помещениях. В идеале засадить один мощный заряд в альтернативном режиме, а если цель еще дышит, добить небольшой очередью в нормальном. Но важно не забывать, что в нормальном режиме стрелять надо с некоторым упреждением.

Обороняться от Gauss'a можно точно так же, как и от МР5: метким одиночным выстрелом из чего-нибудь «поснайпернее». Идти же на гауссганщика с пистолетом или «шотганом» явное безумие.

Ручные гранаты (Hand Grenades)

Скорострельность: до 2 бросков в секунду
Повреждения: 100

Довольно стандартный вид вооружения, чудом затесавшийся в оригинальный мир HL. Очень не удобны, хотя при небольшой доле везения могут здорово покалечить оппонента.

При использовании необходимо учитывать радиус взрыва и бросать гранаты, согласуя с движением противника так, чтобы этот «фрукт» падал ему прямо под ноги. Мертвее будет.

Использовать гранаты имеет смысл, только когда совсем уж туго с остальным вооружением.

Ну, а если увешанный гранатами камикадзе прет на вас как танк, просто старайтесь почаще прыгать и отскакивать от упавших на землю подарочков. Это не так сложно. И вообще не бойтесь гранаты — она же ручная.



Останется только один? Я не против. Только это буду я!

По количеству выплеснувшихся из врага мозгов и прочих внутренностей можно легко определить тяжесть нанесенных ему повреждений.

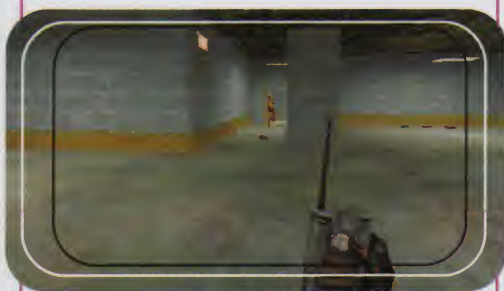


Крови мало, значит, и задела мы его не сильно.



А вот оно самое — точечное попадание в голову!

Заряды с дистанционным управлением (Satchel Charges)



Он бежит и не знает, что через несколько мгновений от него останутся только ошметки.

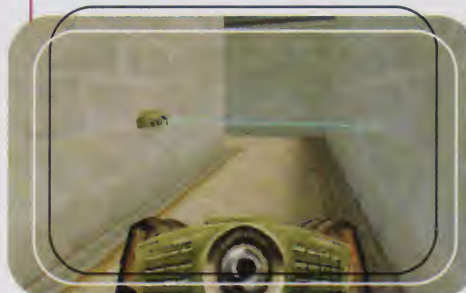
Оружие состоит из двух компонентов: до пяти темных «мешочков» со взрывчаткой и дистанционный взрыватель. Один из быстрых способов разом покончить с врагом — заманить его на парочку брошенных на землю мин. В альтернативном режиме вы можете накидать сразу несколько мешков, а в основном — взорвать все сразу.

Так как заряды достаточно заметны, имеет смысл набросать их в темном месте около лежащих на земле боеприпасов. Но после этого ни в коем случае нельзя забиваться в уголок и ждать, что тупой фраг сам попрут на мины. Продолжайте нормальную жизнь, переключившись на более удобный вид оружия. Увидев соперника, заманивайте его на «минное поле», после чего резко переключайтесь обратно на «дистанционное управление» и устраивайте небольшой Армагеддон. И все-таки из-за объективной занудности применения этим видом лучше особо не пользоваться. Скучно-с.

Мины-липучки (Tripmines)

Еще один любимейший вид, к сожалению, зачастую используемый неправильно или неэкономно. Наиглавнейшее приспособление в благородном деле организации ловушек и прочих мелких пакостей.

Через две секунды после того, как вы прилепите мину на стену, она пикнет и выпустит тонкий бирюзовый луч лазера. Ловушка готова! Мина взорвется, если кто-то пересечет луч или если будет повреждена сама мина. Попавшему в радиус взрыва — ~6 шагов — будет нанесено до 140 единиц повреждения. Вроде бы все элементарно.



Он бежит и не знает, что через несколько мгновений от него останутся только ошметки

Применяя мины, главное — думать. Луч выдает ваш коварный замысел с головой, так как его хорошо видно даже с большого расстояния. Вывод: надо ставить мину там, куда никто не

станет смотреть, но обязательно пройдет. Варианты: в узком желобе под водой, сбоку от люка с лестницей, человек выскочит и будет первым делом озираться по сторонам, а не глядеть под ноги, и т.п. Если вы засели на стратегической высоте или в удобной комнате, не забудьте заминировать отходы. Мины — надежный напарник, всегда готовый прикрыть вас с тыла.

Не забывайте, что достаточно одного выстрела, чтобы инициировать мину и вырубить стоящего рядом «плохиша». Можно заставить ими коридоры и при появлении врага в дальнем конце вызвать цепь взрывов, сдетонировав один из зарядов. Можно наставить мин на открытых пространствах так, чтобы их «лучи» целились в небо. Словом, возможностей не перечесть. Опять же, главное — думать.

Чтобы самому не попасться в «сети», надо точно так же сесть и не торопясь поразмыслить.

Можно, конечно, издали расстрелять помешавший заряд. Но большинство ловушек можно обойти, просто перепрыгнув луч или проползая под ним. Мина опасна только в непосредственной близости от нее. Так что, если луч пересекает целую комнату, не полнитесь пересечь его на значительном расстоянии от мины. Будет взрыв, будут следы на стенах, но никакого вреда вам это не принесет.

И наконец...

Тараканы (Snarks)



Братья наши меньшие... ДАВИТЬ!

Выпуская снарков, вы выпускаете маленьких злобных инопланетных зверюшек, которые будут гоняться за всем, что движется, с благородной целью закусать до смерти. Скорость их передвижения меньше скорости бега человека, но если уж достигнут, будут отнимать от 7 до 15 единиц жизни за

укус, а через 20 секунд взорвутся, добив и без того израненную жертву.

Применяя Snark'ов учтите, что если они не найдут достойной кандидатуры для охоты, вернутся к вам и будут закусывать ВАМИ. Ну, совершенно не признают хозяев.

Так как снарков довольно слабы, эффективнее всего выпускать их для отвлечения внимания. Увидели врага — выпустили пяток, затем переключились на автомат и, пока жертва разбирается с «насекомыми», вы разбираетесь с ней. Срабатывает практически всегда.

Если снарков выпустили на вас, постарайтесь изменить траекторию движения так, чтобы пробежать мимо их бывшего хозяина. Пусть повеселится. Иначе просто пятьтесь и отстреливайте грызунов из скорострельного оружия: они прекрасно разлетаются на противное инопланетное мясо. Особенно для этих целей рекомендую пистолет или MP5 — полмагазина и Snark'ов как не бывало.

Таково вооружение, предлагаемое вам Valve и таково окончание нашего руководства. Надеюсь, вы узнали что-то новое, и теперь выживание в тяжелых боях HL станет для вас только делом тренировки. И потом, даже если вам не очень понравился сетевой HL, обязательно потренируйтесь, чтобы хотя бы освоиться с управлением. Ведь скоро появится сделанная на основе HL Team Fortress 2, а это уже тако-ое!..

Итак, теперь вам предстоит четвертая, завершающая стадия обучения: тренировка. Удачи, и пусть папуществом вам будут слова старой детской песенки: «В Half Life играют настоящие мужчины, трус не играет в Half Life!»

Краткий словарь терминов

Квака — Quake 1 или 2

Квакер — человек, много и упорно игравший в Квак.

Квакать — догадаться сами =)

Стреф — скольжение влево-вправо. Необходимо для выживания.

Респаиваться — о предметах: снова и снова появляться в одном и том же месте. О людях: возрождаться после очередной смерти.

Фраги — 1) заработанные вами очки; 2) все, кто бегают по уровню.

Кемперство — «ленивый» способ боя: тихое сидение в засаде и отстрел пробегающих мимо фрагов.

16 - 25 апреля

ЭЛЕКТРОННЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Выставка

- КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ** ●
- ДОМАШНИЕ ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ** ●
- Internet для РАЗВЛЕЧЕНИЯ** ●
- ШОУ-ПРОГРАММЫ ОТ КОМПАНИЙ-УЧАСТНИКОВ** ●
- КОНКУРСЫ И ПРИЗЫ для ВСЕХ ПОСЕТИТЕЛЕЙ** ●

ВНИМАНИЮ ОРГАНИЗАЦИЙ И УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ

Оргкомитет ВДЦ готов предоставить вам помощь в организации коллективного посещения выставки «Электронные развлечения».

По всем вопросам обращаться по тел.: **234-98-11, 273-65-60, 728-40-93** к Юлиане Вертузаевой.



Пожирателям дорог посвящается Viper Racing

Юрий Мнемозов и Алис Чирок

Ни для кого не секрет, что представляют собой автосимуляторы. Любой пользователь хоть раз, да пытался почувствовать себя Айртоном Сенной в Формуле-1 на трассе Имола или пилотом фантастического болида в футуристическом автотриллере. И хотя каждый симулятор имеет свои плюсы и минусы, у них есть одно общее: все представленные в играх модели должны ездить, и ездить быстро. А как вам понравится такая концепция? Создается сверхреалистичная по физическим свойствам тачка, прорисовываются дороги, полностью неотличимые от настоящих, и вперед, с такими же, как вы! Снимите шляпы, господа геймеры, не время ловить мух и гнать тараканов по полям виртуальных сражений. Не время отстреливать монстров и собратьев по оружию. Пора копить денежку (у кого ее мало) и бежать в ближайший (хороший) магазин, торгующий компьютерными наворотами, и со всей возможной быстротой покупать руль с педалями, с технологией обратной связи (у кого нету) и сабвуфер под задницу, для пущего эффекта. Зачем? А вот зачем!

К черту музыку!

Впереди еще один поворот. Да какой же это изверг прокладывал эту трассу? Или они здесь ездят только на катафалках — тихо и чинно, чтобы не растрясать клиента на последнем вираже?.. Мокрые пальцы впились в рулевое колесо, слава Богу, догадался натянуть перчатки, а то бы сейчас веселился, как корова на спидвейном треке. Впрочем, и у меня заморочек хватает.

В реве двигателя звуки теряются, и я, почти кожей ощущая неладное, скашиваю глаза влево. Так и есть, догнал все-таки! Веселенький, желтый борт надвигается на меня, как хищник в саванне. Ха, меня тебе не обмануть, я видел, что ты сделал с тем парнем два виража назад, земля ему пухом... Ты, наверное, решил, Желтый, что раз у тебя тачка за бешеные тыщи, так тебе все позволено? Щаз (через три «з» пишется), видали мы таких орлов на дороге, тебе и не снилось, морда твоя наглая, поперек ветрового стекла шире!

Ногу с газа, резкий тычок руля — и моя «ласточка» всей своей массой таранит агрессора, сминая его крыло, стряхивая с трассы сквозь хлипкое ограждение в чисто поле, в ничто. Руль выворачивается в ладонях, меня бросает вправо, до хруста в позвонках, и я... улыбаюсь. Теперь главное не дергаться, машина сама знает, что ей делать, теперь педаль до пола, чтобы колеса вновь впились в черный

бетон дороги... о... поворот!.. Не успею...

Крошки зубной эмали во рту — со сдвоенным скрежетом я перебрасываю передачу вниз, торможу двигателем и ВРАСТАЮ в поворот, оставляя позади себя жирные росчерки горелой резины и несбывшиеся надежды Желтого. Пару раз вильнув багажником, как довольная лисица, мой Viper с ревом пожирает прямую...

Никаких нервов не хватит! К черту музыку! Все равно ее не слышно в этом моторизованном раю... Я хлопаю по привычной кнопке C- проигрывателя, диск с шипением выезжает, я откидываюсь поудобнее, насколько это возможно на странном, вовсе не анатомическом сидении, и... упираюсь в надпись...

Перевожу почти дословно: «Программа выполнила недопустимую ошибку и будет закрыта». Несколько секунд я тупо разглядываю эти знакомые слова и вдруг дико начинаю хохотать —



я только что выкинул игрушку из привода.

В следующий раз нужно не забыть отключить музыку программно...

Я уверен, не знаю, как дамы, они для меня вообще загадки (и все разные, причем), но любой настоящий мужчина в душе великий воин, охотник и игрок. Если немножко подредактировать Булгакова (ну, там, где про карты и вино...), вы легко со мной согласитесь (кто против нас с Михал Афанасичем?!): любой настоящий мужчина ЛЮБИТ мощные и быстрые автомобили! Пусть не сами авто, но их скорость, агрессию, МОЩЬ! Это у нас в генах, в беспокойном нашем



Самолет, птица, летящая в небе, не могут угнаться за вашим автомобилем, несущимся по автостраде со скоростью 165 миль в час. Вас это удивляет?



Аварии на такой скорости, когда только малости не хватает, чтобы не вылететь на околоземную орбиту, — дело крайне неприятное.

с ужасающей силой о скалу. А что вы хотели? Ведь у вас под капотом восьмилитровый V-образный 10-цилиндровый зверь мощностью в 450 лошадек (почему не тигров?), а весь комплект (вместе с «железом» и салоном) весит 3400 фунтов (тонну, братцы!). Но внезапно вы спохватываетесь, что это не Формула-1,

и правильность соотношений механизмов. В общем, успех предприятия зависит только от вашего желания ковыряться со всем этим богатством выбора. Желайте, оно того стоит! Отрывайтесь, пока у вас есть такая возможность, потешьте свое самолюбие и оцените всю навороченность американской автопромышленности. Заодно и выясните, что больше идет вашей «малышке», а без чего запросто можно и обойтись. Вскоре этой радости вас лишат — вскоре вы приступите к «Карьере». В этом режиме вы стартуете как

заносов. А на ровных участках трассы вы прекрасно чувствуете все изъяны дорожного покрытия.

Звуковые эффекты усиливают ваше возбуждение. Рев двигателя и визг пробуксовывающих покрышек, лязг сминаемого железа и ваши собственные азартные крики (будут они будут!) дарят ни с чем не сравнимое ощущение Дороги. Но даже если вы



сознании завоевателей, состоявшихся и не состоявшихся, не суть. Но к сожалению, отнюдь не каждый может позволить себе Порш, мало у кого есть возможность занять в личное пользование Лотус или Ламборджини. Не отчаивайтесь, выход есть! Он находится в скромной черной коробке с изображением белого спортивного автомобиля, предлагают нам его (по весьма умеренной цене!) Monster Games и вездесущая Sierra Sports. И название у этого творения достаточно неброское — Viper Racing. Игра. Автосимулятор.

Как вы уже могли догадаться, в этой игрушке вы можете покатайтесь на Додже Вайпере. На настоящем! И это отнюдь не преувеличение. До последнего штришка, до последнего винтика, вырисованного на экране. Вы привыкли к Need for Speed? К Test Drive? Можете смело забыть про эти высокохудожественные подделки! Жизнь вмещает меньше красок и значительно больше риска. Отличия? Пожалуйста: вы сидите в кабине Вайпера, этого чуда конструкторской мысли, а за окном проносятся элементы ландшафта. Как всегда. И вдруг вы осознаете, что вас мотает из стороны в сторону, как рыбий хвост, вы перестаете контролировать ситуацию, машину выносит сначала на обочину, через кювет, в чистое поле, а то и бьет



не тоннель с прозрачными стенками и аркадным скрежетом вместо мгновенной смерти, а нечто принципиально иное, и сами удивляетесь тому, как легко вам удастся удерживать автомобиль на трассе. Просто не надо в это играть! Надо ездить! Пройдет еще немного времени, и вы станете более сведущи в том, как вести себя и с другими, ну очень агрессивными участниками движения, пилотируемыми компьютером. Я не оговорился, именно агрессивными. Эти парни так и норовят выкинуть вас за пределы дороги, ударяя бамперами куда только можно. Стоит вам потерять бдительность — и вы уже в реке, сайонара крошка...

Впрочем, никто вас не бросит в мясорубку турнира без предварительной подготовки (если вы сами, конечно, не того...) В игре, как и в любом хорошем симуляторе, полно тренировочных миссий. Не спешите сразу кидаться к рулю (еще раз настоятельно рекомендую!) посетите сначала виртуальный автомагазин. Вот где простор фантазии — Вы отправляетесь в гараж, и там... если вам не понравилась форма крыла, вы можете подобрать другую, более обтекаемую; можете поменять сходимость передних колес; заменить бампер; отрегулировать рычаг привода качения; накат; заменить пружины; проверить клиренс и угол наклона тормозных колодок; отладить блокировку колес; установить объем повреждений

новичок, и ваши возможности по части тормозов и блокировки колес ограничены. Вы получите доступ к этим «бонусам» только тогда, когда перейдете на следующий уровень соревнований, а как быстро это случится, зависит от вашего водительского мастерства. Как только вы выиграете гонку и поспешите сгрести в карман честно заработанные призовые money, у вас появится шанс усовершенствовать свой автомобиль, дополнив его исходные данные новым глушителем, долговечными осями, улучшенной коробкой передач и новыми покрышками. И это действительно карьера, с успешным прохождением гонок вы увеличиваете свой класс в общем рейтинге, и к тому времени, как вы пробьетесь в пилоты GT-класса, весь мир апгрейда будет к вашим услугам.

Но еще задолго до этого вы начнете понимать, насколько реальны ваши впечатления от быстрой езды. (Особенно если вы уже приобрели те детали, о которых упоминалось выше.) Когда вы проходите поворот, складывается полное впечатление того, что вы сейчас отправитесь в дальний полет по неизвестной пока траектории, и вы поспешно сбрасываете газ, чтобы не допустить непоправимого, учитесь маневрировать при помощи двигателя и контролируемых

отключите звук, ударов, столкновений и соскальзываний в кювет будет вполне достаточно, чтобы заставить вас поверить в то, что вы несетесь по хайвею со скоростью 165 миль в час.



Весьма примечателен многопользовательский режим в игре. Все дело в том, что, как и в более ранней Grand Prix Legends, Sierra снабдила Viper Racing весьма неординарным будущим. Вы не сможете в легкую сбавить по модему с парочкой чайников. Хотите правды — получайте! Научитесь быть гонщиком, и добро пожаловать в «настоящие» профессиональные лиги. А что вы хотели? Чтобы Ники Лауда тягался на одной трассе с трактористом? Свят, свят, свят...

Не скрою, недочетов в игре хватает, но все они поверхностные, нидфоспидные. Viper Racing — ярчайший пример игры, в которой общие, условные красоты принесены в жертву истинной, завораживающей красоте правды. Сыграйте, будьте терпеливы и ненасытны в своей генетической жажде скорости, и вы меня поймете.



Автошоп. Здесь вы можете закупиться на всю толщину вашего кошелька. И не думайте, что его хватит на многое.

Здравствуйте, дорогие читатели. Есть такая профессия — хирурги. Они режут людей во благо. С гуманной, так сказать, миссией. Я, конечно, не хирург, но считаю выполняемую мною работу не менее гуманной. Нет, не напрягайтесь, резать я вас не собираюсь (к авторам и текстам это не относится...); я буду по вам стрелять! Потому как вы добрались до самого важного раздела нашего журнала — «Обоймы».

И не надо утверждать, что вы не ожидали подобной засады. Ожидали, еще как ожидали! Ведь журнал вы приобретали не затем, чтобы блаженно пережевывать бу-
мажную тягомотину бесполезной болтовни, вы его открыли для того, чтобы получить информацию о самых острых, самых волнующих событиях игрового мира, об играх! И вы ее получите в пу-
леметной очереди описалов (до постоянных читателей уже не раз доводилось, что это такое, «описаловы»), затаившихся на страницах, кото-

ОБОЙМА

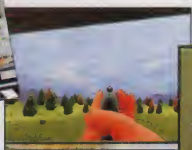
86 Wargasm
O.D.T.
89 Star Wars Rogue Squadron 3D

112 Army Men 2
115 King's Quest VIII: the Mask of Eternity
118 Pro Pinball: Big Race US

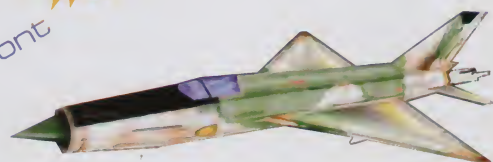


рые прямо перед вами, на следующих страницах. Открывая их, вы взводите спусковой механизм, а читая, получаете прямо в голову заряд мыслей и впечатлений, которые постарались донести до вас наши авторы. Но не волнуйтесь, эти заряды не разрушительны, наоборот, они обладают волшебными свойствами созидания, созидания того необходимого количества знаний, которые либо приведут вас к прилавкам магазинов, либо позволят обойти стороной некачественный, но красиво упакованный продукт. Мы не выносим оценок играм, это ваша прерогатива, мы лишь сообщаем вам НАШЕ к ним отношение, никому его не навязывая. Решать вам. Разрешите открыть огонь?..

Юрий Травников.



92 H.E.D.Z.
94 Resident Evil 2
98 Uprising 2: Lead and Destroy
101 Stratego
104 Rival Realms
105 Talonsoft's Western Front
108



121 Fighter Pilot
123 Speed Busters
127 TNN Outdoors Pro Hunter
131 Top Gun Hornet's Nest
133 Moto Racer 2
136 Провинциальный игрок





WARGASM

Данила
Матвеев

ПРО «ЭТО»

Складывается впечатление, что контора, которая делает «Хег-энг-Шолдерс» (это тот, что «2 в одном флаконе»), решила по-тихому вторгнуться на игровой рынок. Иначе как еще можно объяснить тот факт, что последнее время игровые компании дружно принялись смешивать несколько жанров и получившийся коктейль выдавать за последнее слово игровой индустрии?

3D-action. Он... Однако все по порядку.

После инсталляции игры и викторины под названием «Угадайте, какой спецэффект поддерживает ваш 3D-ускоритель, а какой нет?» появляется первое меню. Надо отметить, что если не отнестись с должным вниманием к «викторине», то различного рода глюки вам обеспечены.

Аспорт

Wargasm

Жанр: RTS + 3D-action

Разработчик: Digital Image Design

Издатель: Infogrames Entertainment

URL: www.infogrames.com

Системные требования:

ОС: Win95/98

Процессор: P 166 МГц

ОЗУ: 32 Мбайт

2 CD-ROM, SVGA w/ 4Мбайт, mouse, sound board

Wargasm — классический пример подобной смеси. Компания Digital Image Design, насколько я помню ничем особенным себя ранее не зарекомендовавшая на игровом рынке (по крайней мере, вспомнить с ходу какую-нибудь игру вышеупомянутой конторы оказалось довольно сложно), сваяла Игрищу. Не игру, а именно нечто такое развесистое и ни на что не похожее. Игрищу, одним словом.

Wargasm — это гибрид стратегии в реальном времени и



БАММС!!! Успел! И как успел, как вороны, в разные стороны! Любо-дорого глядеть! Из чего только эти супостаты свои танки лепят? Из картона, что-ли?..

Меню довольно симпатичное. «Instant action», «War web», «Training» и «Options». Есть еще пара кнопок, но они особой роли не играют.

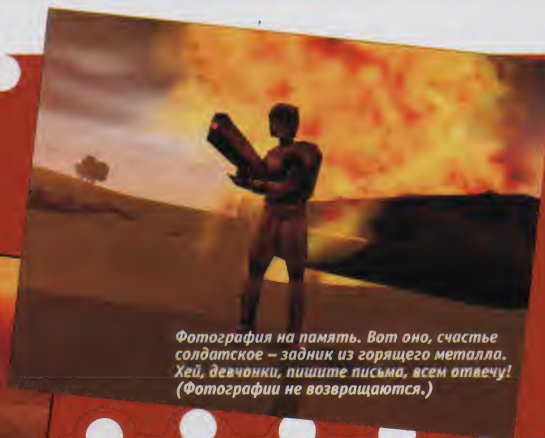
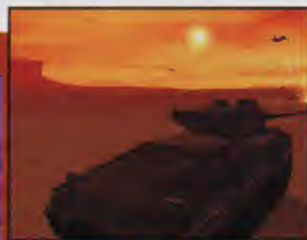
Итак, что надо сделать, чтобы полностью впасть в Wargasm? Правильно, потренироваться. Существуют три режима тренировки – езда на танке, бег пехотинцем с периодическим залезанием в плохо припаркованный БТР и полет на вертолете. Несмотря на ожидаемую разницу, все три режима очень похожи друг на друга, даже управление не меняется. Wargasm – это вам не симулятор, реалистичность тут и рядом не валялась. Больше всего, к примеру, полет на вертолете похож на оный в Extreme Assault.

Что надо сделать, чтобы полностью впасть в Wargasm? Правильно, потренироваться. Существуют три режима тренировки – езда на танке, бег пехотинцем и полет на вертолете.

Тренировка очень примитивна и рассчитана только на то, чтобы научить игрока азам управления техникой и солдатами. Но не стоит

самонадеянно пропускать этот режим, переходя сразу к кампании, потому как управление в игре достаточно сложно и неудобно.

Во-первых, по совершенно непонятным причинам в Wargasm нельзя играть мышкой. Это серьезная недоработка разработчиков, которая может сильно испортить впечатление от игры. Кнопок управления много, но основных восемь – 4 на движение и 4 на управление оружием. Правда, когда играешь вертолетом, то



Фотография на память. Вот оно, счастье солдатское – задник из горящего металла. Хей, девочки, пишите письма, всем отвечаю! (Фотографии не возвращаются.)

Помните, на заре тридцатификсовой появилась такая трехмерная аркадка? Очень занятная, надо сказать. Но я отвлёкся.

Задание тренировки не меняется в зависимости от выбранного транспортного средства – приехать/прибежать/прилететь в точку X и всех к известной матери, расстрелять. Дело происходит в пустыне, так что на особое разнообразие ландшафта рассчитывать не стоит. Песок, кактусы, чахлые деревья, овраги... Вот о них и поговорим подробнее.

Когда едешь на танке, то просто поражаешься, с каким хладнокровием он порой относится к складам земной поверхности. Периодически бывает так, что, свалившись в овраг и уперевшись пушкой в противоположный склон, ваше транспортное средство волшебным образом взлетает вверх и невозмутимо продолжает свой путь уже за пределами ямы. С чем связан данный феномен – непонятно, однако кроме как в режиме тренировки ничего подобного не происходит.

2 оружейные кнопки используются для сбрасывания/набора высоты.

Всего в игре щедрая Digital Image Design предусмотрела аж 5 вариантов настройки управления. Один неудобнее другого. Часть из них – варианты с использованием джойстика. Что ж, может, оно кому и надо...

Итак, преодолели мы эту неприятность и худо-бедно солдат или танк начал слушаться команд и стрелять приблизительно туда, куда планировалось изначально. Теперь можно осмелеть и

Совершив несколько простых действий, человек получает возможность посмотреть на свою битву, что называется, «в натуре».

По совершенно непонятным причинам в Wargasm нельзя играть мышкой. Это серьезная недоработка разработчиков, которая может сильно испортить впечатление от игры.

аккуратно переходить к режиму Instant Action.

Смысл этой разновидности Wargasm'a прост, как, простите, мычание доброй коровы. Вы

(в смысле, герой), не боясь того, что может пупок развязаться, летите/едете/бежите по слабо пересеченной местности и стреляете во все, что имело неосторожность двинуться. Ну, соответственно, и вас тоже довольно активно постреливают. Не скажу, что очень скучно, но после получаса подобного времяпрепровождения становится ясно, что Digital Image Design сотворила явно не игру года.

Переходим к основной части пьесы под названием «Раз RTS и 3D-action самые популярные сейчас жанры, то надо их смешать, и тогда денег будет в два раза больше». Судя по всему, Wargasm был создан именно по этому принципу.

Сначала играющему предлагают выбрать континент. От выбора зависит степень опасности противника, его количество и уровень технического развития. Очевидно, что в Африке танков на игрока напустят не так много, как в Северной Америке. Затем игрок попадает в меню, где необходимо из предложенного списка выбрать



играх, а, что называется, «в натуре». Такой подход с стимулированием игрока применен впервые, и, надо отметить, он довольно действенный. Очень приятно после созерцания примитивнейшей схемы расстановки войск внезапно увидеть разрушение цели «глазами» вертолета, которому посчастливилось сделать последний выстрел.

Для увеличения зрелищности создатели Wargasma придумали замечательный режим под названием Smart Camera. В этом режиме (активируется кнопкой F8) камера постоянно движется над полем боя, самостоятельно выбирая лучший ракурс. Выполняет камера функции боевого корреспондента неплохо, так что имеет смысл держать ее

Wargasm'a забыли его вставить, игра от этого хуже не стала. Лучше, впрочем, тоже.

А вот про графику можно сказать определенно, что, несмотря на некоторую глюкавость, она довольно симпатичная и детализированная. Динамическое освещение

присутствует, тени меняются в реальном времени, изменение угла наклона ружья сразу видно. Единственное, к чему можно было бы придраться, это количество полигонов на одну модель. Солдаты несколько угловаты, но, по правде говоря, это не вызывает раздражения. Видели и похуже.

Поддерживаются и первый и второй 3Dfx. True Color, 800X600 с энтузиазмом присутствуют.

Про графику можно сказать определенно, что, несмотря на некоторую глюкавость, она довольно симпатичная и детализированная.

технику и живую силу, которой придется пользоваться во время миссии. А затем начинается собственно игра.

Поле зеленое. На нем схематично изображены ваши и

Тут вам — не «в трусах на мотоцикле»! Здесь можно на танке, в каске и с клавиатурой в руках. Никакой мышки, не пристало настоящему солдату возиться с грызунами! А для пущего эффекта умная камера покажет нас с самых героичных ракурсов.



вражеские юниты. Действо проходит в реальном времени. Задача: дать команду ехать куда-либо или атаковать кого-либо. После чего собственно стратегическая часть игры заканчивается и начинается... как бы это так сказать... — шоу. Можно включить просмотр любой части карты и наблюдать в честном 3D от первого или третьего лица, как ваш юнит едет или стреляет по другому юниту. Как ни странно, довольно интересное развлечение.

Любая игра построена по такому принципу: игрок совершает некую последовательность действий, после чего, если избранные им действия были верны, он получает бонус. Он может быть любым — окончание миссии, красивый видеоролик, пароль, необходимый для продолжения игры... В Digital Image Design этот момент просекли очень четко. Совершив несколько достаточно простых действий, человек получает возможность посмотреть на свою битву, не изображенную с той или иной долей схематичности, как это было до сих пор во всех стратегических

включенной постоянно. Получите массу удовольствия.

При описании стратегической игры, даже если она лишь слегка стратегическая, нельзя не уделить особое внимание AI, искусственному интеллекту, если по-русски. Он в Wargasm'e присутствует по определению, но,


Отрывки классических произведений и оперных арий очень удачно дополняют звуки боя и придают игре неповторимый колорит.

к сожалению, нельзя сказать с уверенностью — сильный он или не очень, потому как проявить ему себя просто негде. Приехал враг, то есть игрок, и танки начали перестреливаться. Кто первый попадет, тот и молодец. В смысле умнее. Играть интересно, но вот какую роль играет, простите за невольный каламбур, этот самый пресловутый AI... Даже если при отладке кода программисты

В общем, ничего особенного, но сделано добротно, «с душой».

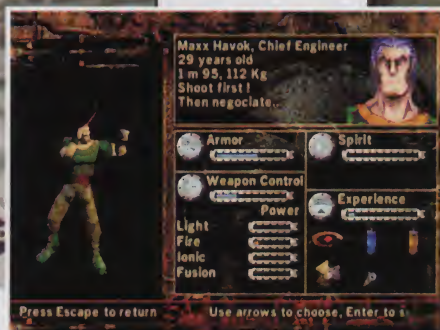
А вот звук... Вернее, музыка. Звук-то как раз обычный — приличная цифровка, стерео и все такое прочее. Зато музыкальное оформление Wargasm'a заслуживает отдельной и искренней похвалы. Отрывки классических произведений и оперных арий очень удачно дополняют звуки боя и придают игре неповторимый колорит. Браво Digital Image Design!

Итак... Игра получилась неоднозначная. Видно, что у людей немного опыта, что что они искренне старались сделать что-то приличное. В принципе это приличное у них и получилось: добротная игрушка, которая никогда не поднимется на верхние строчки хит-парадов, но поможет многим скоротать не один дождливый вечер.

P.S. Даже если вы из принципа не играете в компьютерные игры, можно просто посидеть и послушать музыку! 



Монстры, как монстры. Некоторые, вот например, как этот, смахивают на призеров «мистер Олимпия». Здоровые, в сексапильных одеждах, валяются на раз. Как им, монстрам и положено...



Макс (или Маккс) с доброй фамилией российского вертолета. Неплохой боец, предпочитающий сначала стрелять, потом уже думать. На дирижабле этот Маккс был главным инженером. Вы все еще удивляетесь тому, что он претерпел аварию?..

O.D.T.

Леонид Соболев

Очень Долгий Танец под заезженную пластинку

Погрузитесь в атмосферу волшебства, магии и сражений. Проложите свой путь сквозь небывалые, многоуровневые, трехмерные миры в поисках магической **Зеленой Жемчужины**, которая поможет спасти от истребления миллионы. В решительной схватке, используя разрушительнейшее оружие и впечатляющие магические заклятья, вам придется проникнуть в глубь зачарованной башни, полной ужасающих врагов и талящихся на пути ловушек. Да, нелегко, но пути назад нет!

лись к магазинным полкам, как только о выходе продукта в продажу было заявлено. И что же ожидало их под цветастой обложкой компакт-диска?..

Разочарование. Этот эпитет наиболее точно передает впечатление от нового проекта Psygnosis. Гибрид из числа тех, тяга к созданию которых обуревают сейчас даже самые малоизвестные фирмы, оставляет впечатление недоделанного, не доведенного до конца начинания.

Попытка Psygnosis попробовать свои силы в этом смешанном жанре third-person action оборачивается в плане собственно игры тем, что играющему предоставляется не слишком большой выбор. То ли погибнуть от рук злодеев и монстров, которые, как и полагаются, в изобилии населяют многочисленные уровни виртуального мира

Паспорт
O.D.T.
Жанр: 3D-action
Разработчик: Psygnosis
Издатель: Psygnosis
URL: <http://www.dreamworks.com>

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 120 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4X
SVGA w/ 1Мбайт, sound board

Примерно так — ну разве что, чуть сглаживая патетический накал, — можно перевести рекламный текст, которым фирма Psygnosis снабдила коробку с новой своей игрой O.D.T. в трудноклассифицируемом, но таком популярном сейчас жанре «3D-action с элементами RPG». И, разумеется, многочисленные поклонники такого рода виртуальных забав, раздраженные к тому же своевременно проводившейся рекламной кампанией, броси-





О.Д.Т., то ли окончательно испортить себе удовольствие от самого процесса, вглядываясь в угрюмо-минималистский дизайн этих самых уровней. Раз уж вы вообще



взялись играть в О.Д.Т., выбор остается за вами.

Технически О.Д.Т. совмещает в себе трехмерный shooter от третьего лица, классический (по нынешним временам) стандарт которого был установлен приснопамятным Tomb Raider'ом, и рудиментарные элементы RPG в стиле Diablo. Все это в совокупности создает впечатление где-то уже однажды виденного, пройденного, пережитого, чтобы не сказать – бессовестно навязшего в зубах. Или в клавиатуре, например.

В принципе задумка была, как казалось сначала, неплоха. Сумеречный дьявольский мир (преисподняя), где футуристические испепеляющие винтовки Gauss Rifles соседствуют с величавыми дирижаблями начала века, был так привлекателен в демонстрационных версиях, в предварительных обзорах и на печатных плакатах... Но все мрачное очарование этого мира оказалось безнадежно загубленным, стоило игре попасть из рук дизайнеров в цепкие коготки отдела программирования. У лазерной винтовки при первом же выстреле

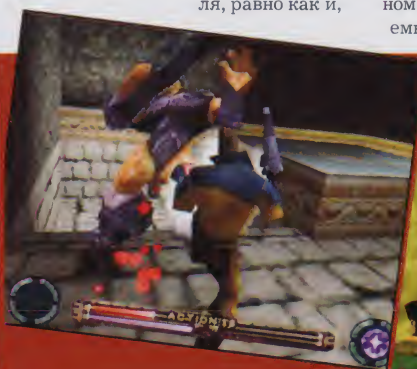
переклинило затвор, а цеппелин вспыхнул и взорвался, не успев отойти от причальной мачты. Проект был провален.

Итак, бросим беглый взгляд на сюжет. Воздушный корабль Nautilflyus, выглядящий сошедшим с экрана какого-нибудь модернистского фильма тридцатых годов, вроде Megapolis'a, выполнял спасательную миссию. Население города Calli, пославшего экспедицию, страдало от ужасной эпидемии, и миссия заключалась в том, чтобы вернуть в город некую магическую Зеленую Жемчужину. Все шло по плану (каким бы этот план ни был), дирижабль по случайности, задев границу некой Запретной Зоны, не потерпел катастрофу. Рухнул корабль, разумеется, на самую что ни на есть Темную Башню. В башне этой проживает, как водится, Зло... или что-то в этом духе. В общем, в итоге к началу игры капитан корабля, равно как и,

(Судя по всему, прапорщики у наших пришельцев – разгильдяи и дармоеды. Впрочем, это беда всех пришельцев, начиная с зари виртуальных времен. С какой небрежностью, согласитесь, разбросаны по их базам и коммуникациям аптечки, оружие и боеприпасы! Ведь, если вдуматься, все эти зубодробительные войны с потоками плазмы и взрывами ракет по всей видимой поверхности вовсе не выигрывают наши, земные супермены-маринеры, а проигрывают нерадивые прапорщики пришельцев!)

Ну и, в довершение миссии, придется забрать то, без чего наша сверхзадача так и не будет достигнута, – собственно целебную Жемчужину и капитана воздушного корабля по фамилии Lamat.

Итак, вы играете за одного из четырех выживших членов команды. Настоящих классов персонажей (в подлинном смысле RPG, навеянном AD&D) здесь нет, но предлагаемые на выбор герои существенно



собственно, Жемчужина, оказывается в руках (лапах? щупиках? ложноножках?) засевших в этом гадюшнике пришельцев с весьма и весьма толстыми шкурами, пробить которые, даже при наличии добротного оружия и неплохих заклинаний, нелегко. (Да, кстати! Я уже говорил, что в игре, наряду с чужаками, присутствует магия?) При-

различаются по характеристикам. Характеристики их включают в себя: защиту, владение оружием, дух (Spirit – боевой дух, видимо, или моральный дух, а может быть, частичка Духа Святого?) и опыт, подчеркивающий сильные и слабые стороны каждого персонажа. Таким образом, черты характера и возможности вашего героя варьируются в достаточно широких пределах. Вы вольны выбирать из полного спектра умений, которые и будете развивать потом до логического завершения: от высочайшего уровня защиты и непревзойденного искусства владения оружием битюга Махх'а Navoc'a до впечатляющего мистического и оккультного дара Архиепископа Solaag'a. Как в любой игре класса RPG, персонажи по ходу действия приобретают опыт, находят и получают возможность использовать более мощное оружие, более сильные заклинания, а накопленные очки experience'a можно вручную распределять между необходимыми категориями. Тем не менее игра не поддерживает многие особенности, привнесенные в жанр RPG Diablo и ставшие те-

Судя по всему, прапорщики у наших

пришельцев – разгильдяи и дармоеды.

Впрочем, это беда всех пришельцев,

начиная с зари виртуальных времен.

годными к выполнению задания (попросту говоря, живыми) остались в точности четыре члена экипажа. Их текущая стратегическая цель – разыскать газ для баллона (не забыли еще, что у нас на вооружении дирижабль?). Здесь надо сказать, что искомый газ совершенно по-детски разбросан по всей башне Зла в небольших канистрах, пригодных для переноски вручную.

перь чуть ли не «свойствами по умолчанию», такие, как сотни «индивидуальных» магических предметов, выполнение необходимых для развития сюжета заданий, да и просто возможность выбора между разнообразными (подлинно разнообразными!) способами прохождения игры. Единственное, на что реально влияет наращивание героем опыта, — так это на то, что более мощные оружие и заклинания не удастся использовать, имея низкий уровень experience'a.

Удовольствие от игры (если вы еще не отчаялись его получить) серьезно скрадывается неоправданно усложненной системой сохранения. Для того чтобы записать игру, вам надо непременно добраться до одного из Save Point'ов, прихотливо разбросанных по просторам проходимой на данный момент карты. Трудно себе представить, что человек, собравшийся провести время за ролевой игрой, с восторгом при-

для того, чтобы сойти, — переключить. Все логично. Часто наверху, там, куда лестница ведет, имеется важный рубильник. Его надо, разумеется, переключить. Так вот, для этого действия используется ТА ЖЕ САМАЯ кнопка, что и отвечающая за ваш контакт с лестницей. Одно ваше неосторожное, неверное движение на верхотуре — и... Приходится вспоминать, как добраться до этого проклятого рубильника от последнего Save Point'a. Более того, клавиша «вперед»... да, верно, вы угадали; это та же самая клавиша. Заманчиво, не правда ли? Если у вас хватит терпения пройти игру до конца, то к этому самому концу вы станете самым хладнокровным человеком как минимум в своем микрорайоне.

Искусственный интеллект в игре удручает не меньше ландшафтов и клавиш управления. Большинство ваших противников способны лишь двигаться к вам по

Удовольствие от игры (если вы еще не отчаялись его получить) серьезно скрадывается неоправданно усложненной системой сохранения.

нию к вам и вашему миру. «Чужие» в О.Д.Т. зачастую оказываются философами и теоретиками, предпочитая, видимо, тактику истребления человечества при помощи мрачных раздумий. В процессе игры вы вдруг понимаете: а ведь, наверное, не так уж и агрессивны они там, в Запретной Зоне...

Нет, разумеется, О.Д.Т. — не совсем уж безнадежная игра. Большое число заклинаний и толпы разнообразных монстров выглядят неплохо. Качество анимации персонажей варьируется в зависимости от текущей ситуации и положения камеры. Иногда ракурс оказывается удачным, движения — плавными и хорошо прорисованными. Сильной стороной игры оказался, как ни странно, звук. Вели-

«Чужие» в О.Д.Т. зачастую оказываются философами, предпочитают тактику истребления человечества при помощи мрачных раздумий.



мет этот элемент аркадности и радостно будет бегать от Save Point'a к Save Point'у, причем не один раз, если участок между ними выдастся достаточно трудным.

И все же не приставочная система сохранения окончательно выбьет вас из колеи, возьмись вы все-таки за игру. Самое худшее, что можно встретить в О.Д.Т., — это управление. Попробуйте поиграть с клавиатуры, попробуйте воспользоваться джойстиком (мышь О.Д.Т. по каким-то причинам не поддерживает вообще) — вы убедитесь, что никакой разницы нет. Управление жутко неудобное и раздражающее, как в первом, так и во втором случае. Для начала просто попытайтесь перескочить через небольшой камень, лежащий у вас на пути. Алле - оп! И вот вы уже парите в воздухе неподалеку от него. Оставим камень в покое, прекратим эти фривольные скачки и попробуем степенно, как полагается уважающим себя спасителям мира, взобраться по лестнице. А еще лучше — спуститься. ОСТОРОЖНО! Для того чтобы использовать лестницу, надо взяться за переключатель,

прямой да разрядить свое оружие с периодичностью в некоторое строго отмеренное число секунд. И чем противник мощнее, тем, получается, меньше у него задержка между выстрелами. Некоторые враги не затрудняют себя приближением, даже заметив вас. По всей вероятности, разработчики игры отошли от стереотипа злобной инопланетной расы, горячей лютой ненавистью по отноше-



колению, к месту и очень натурально раздаются шаги, скрип и стук дверей, отдаленные разрывы и очереди и тому подобная музыка боя. Тщательная проработка звука позволяет создавать вполне реалистичные 3D-эффекты, и при наличии хорошей звуковой карты и стереосистемы у пользователя появляется возможность закрыть глаза и почувствовать погружение в упоительную реалистичность акустики О.Д.Т. ...ровно до тех пор, пока глаза ему не придется открыть.

Итак, общее впечатление от игры безрадостное. Беда в том, что О.Д.Т. не способна удовлетворить современным запросам, да и просто элементарным требованиям удобства и логичности. У О.Д.Т. нет даже приличного сценария, а опыт виртуальных бойцов зарабатывается исключительно путем последовательного уничтожения легионов задумчивых пришельцев. И заявка Psygnosis на новый жанр оказывается не более чем заявкой, так и оставшейся нереализованной.



STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

Роман Шиленко

IT'S YOUR DESTINY, LUKE!!!



Эксплуатируя собственную вселенную Star Wars, LucasArts не сделала пока, пожалуй, только квеста (и то ходили разговоры, что таковой мог появиться вместо Grim Fandango): космические симуляторы были, стратегия была, 3D-экшны были, простые аркады тоже были. Последние назывались Rebel Assault'ами и повествовали про всевозможные героические дела звездных повстанцев в формате эдакого интерактивно-стреляльного кино. Rogue Squadron фактически продолжает тему Rebel Assault'ов и последовавшей за ними Shadows of the Empire, правда, в несколько ином ключе. Впрочем, этот «иной ключ» проявляется в основном в трехмерности происходящего, а вовсе не в игровом процессе.

аспорт
Star Wars Rogue Squadron 3D
Жанр: 3D-аркада
Разработчик: Factor 5
Издатель: LucasArts
URL www.lucasarts.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 166 МГц
RAM: 16 Мбайт

3D-карта

Rogue Squadron устраняет одно из белых пятен истории конфликта Империи и Союза Повстанцев. Смотревшие знаменитую трилогию Джорджа Лукаса помнят, что в конце серии Star Wars IV: A New Hope Люк Скайуокер был еще относительно зеленым новобранцем, а в начале Star Wars V: The Empire Strikes Back он чудесным образом стал одним из лучших асов повстанцев. А дело было так. После уничтожения первой

Звезды Смерти около Yavin'a Люк Скайуокер и Ведж Антиль сформировали подразделение Rogue Squadron, состоящее из двенадцати лучших пилотов повстанцев, закаленных в многочисленных схватках с имперскими TIE-fighter'ами. В него вошли знакомые по битве за Hoth персонажи — Дек Ральтер, стрелок snowspeeder'a Люка, Вес Дженсон, стрелок Веджа Антиля, заваливший с помощью троса первого имперского AT-AT, Зев Сенека, один из ветеранов Союза, уничтоживший к момен-

ту сражения на Hoth'e сорок восемь имперских кораблей, Дерек Кливиан, бывший кадет имперской Академии, и другие.

В игре вам предстоит стать Люком Скайуокером и провести свою команду через шестнадцать оборонительных и разведывательных, освободительных и просто kill-them-all-миссий. Вы побываете на песчаном Татуине, в Корелии, родине Веджа и Хана Соло, увидите океаны Mon Calamari и другие миры вселенной Star Wars. Так как в Rogue

Squadron служат лучшими асы, то неудивительно его появление в самых горячих точках. Империя не даст вам соскучиться, каждый раз выставляя эскадрильи TIE-Fighter'ов, TIE-Bomber'ов и TIE-Interceptor'ов плюс наземные юниты — AT-AT и лазерные турели. Иногда вам может встретиться даже бронированный имперский шаттл. Парк ваших кораблей будет меняться по ходу игры в зависимости от уровня вашего мастерства — помимо стандартных X-, Y- и A-Wing'ов есть возможность поуправлять новым экспериментальным V-Wing'ом и Millennium Falcon'ом (при условии, что вы продемонстрируете соответствующий уровень подготовки).



нескольким заданным критериям: уложиться в определенное время, перебить определенное количество врагов, не дать погибнуть определенному количеству друзей. Для бронзовой медали требования

Rogue Squadron — примитивнейшая аркада, в которой практически полностью отсутствуют всякие намеки на физическую модель, сложность управления, AI у вингменов или что-либо еще в этом духе.

медалей, большее, чем у уже имеющихся там героев.

Хотя вы и играете за Люка Скайуокера и все персонажи в игре обращаются к вам именно по этому имени, тем не менее в ростере пилотов вы должны назвать некое иное имя. Причем игра предлагает некоторые имена сама, Принцессы Лейлы например. В соответствии со старой

аркадной традицией вы сможете соревноваться в мастерстве попадания на Доску Почета с друзьями и знакомыми.

Хотя многие любители расслабить мозги и найдут свой кайф в Rogue Squadron 3D, все же трудно отделаться от ощущения, что ее делали в течение максимум пары не-



Несмотря на внешнее отношение к симуляторам, Rogue Squadron ни в коем случае таковым не является. Это примитивнейшая аркада, в которой практически полностью отсутствуют всякие намеки на физическую модель, сложность управления, AI у вингменов или что-либо еще в этом духе. Ничего общего между тем же, например, X-Wing'ом из Rogue Squadron и X-Wing'ом (игрой), кроме внешнего вида, нет. Управляется он четырьмя кнопками курсора, для удобства игры лучше пользоваться видом снаружи, а не из кабины, стреляет только лазерами и неаводящимися ракетами, никаких намеков на прозрачные дисплеи на лобовом стекле или на каске пилота нет: просто отловили вроде-как-врага в перекрестье нарисованного точно по центру экрана прицела и жмем на гашетку. Если случайно собьем друга — не беда. Хрюканье лазеров — вообще отдельная песня.

За пройденную миссию дают не очки, а медали. Медалей бывает три: золотая, серебряная и бронзовая. Для получения каждой из них надо продемонстрировать определенную степень мастерства, удовлетворив

достаточно низкие, для золотой — надо очень быстро всех перестрелять, не дав погибнуть никому из своих. Перед игрой вы получаете три «жизни», по окончании которых наступает традиционный аркадный game over. Правда, после него вы сможете продолжать играть на том же уровне, где погибли (то есть вам не придется снова проходить первые несколько миссий). Чтобы попасть на Доску Почета, надо набрать определенное количество

Любителей «Звездных Войн», соскучившихся по аркадам а-ля Rebel, Assault Rogue Squadron, возможно, порадует. Другие же компьютерные игры могут быть неприятно удивлены ощущением халтурности проекта.

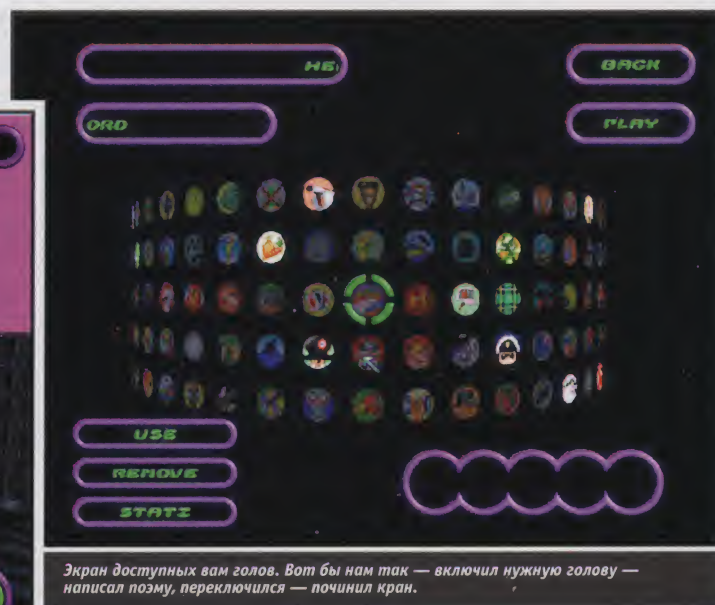


дель, так, на скорую руку. Трехмерная графика весьма невысокого качества и при этом не работает без ускорителя; миссий просто мало (хотя они и радуют некоторым разнообразием); нет привычных междумиссионных видеороликов; вообще отсутствует такое понятие, как уровень сложности. Да и по миссиям заметно тщательной работы над правильным распределением сложности: третью миссию пройти с пятого раза весьма непросто, а вот шестая чуть ли не легче первой.

Любителей «Звездных Войн», соскучившихся по аркадам а-ля Rebel, Assault Rogue Squadron, возможно, порадует. Другие же компьютерные игры могут быть неприятно удивлены ощущением халтурности проекта. Но в принципе поиграть в это можно, благо Rogue Squadron не требует от вас долгого изучения документации и позволяет с места в карьер погрузиться в игру. Другое дело, надолго ли: миссии на две вас хватит точно, а дальше...



Интерфейс очень удобен — кликнул по нужной голове, она и появилась. И крайне полезный радар в левом верхнем углу экрана.

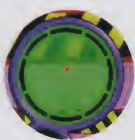


Экран доступных вам голов. Вот бы нам так — включил нужную голову — написал поэму, переключился — починил кран.

H.E.D.Z.

Алексей Панишев

ГОЛОВОТЯПСТВО



Паспорт

H.E.D.Z.

Жанр: 3D-action
Разработчик: Vis Interactive
Издатель: Hasbro Interactive

URL: www.hasbro.com

Системные требования:

ОС: Win95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4X
SVGA w/ 2MB, sound board,
Players: 1-8
Released: 11/98

Охотники за головами... Свежая идея, не правда ли? Почему-то на память приходят полузабытые воспоминания о прочитанных в детстве Майн Риде и Жюле Верне — дикари Борнео, пигмеи каннибалы, ритуальные ночные пляски у огромных костров и разнузданные обряды культа плодородия... Только игра **H.E.D.Z.** производства VIS Interactive вовсе не о том. Она — о будущем.

И даже не о нашем будущем. Все игроки на боевых аренах H.E.D.Z. — Чужие. Выглядят они каждый раз по-другому, но суть одна. И вы тоже играете за Чужого. Самое интересное, что играете и за своим компьютером, и там, на арене, то есть речь идет не о привычных схватках «не на жизнь, а на смерть», а в некотором смысле — о спортивных состязаниях. Своеобразных, конечно (Чужие все-таки!), но именно спортивных. Трупов не будет.

Хотя кровь, взрывы, выстрелы и все милые прелести виртуального боя остаются на своих местах... Как же так, спросите вы? В чем же де-

ло? А дело в том, что обмениваетесь вы свинцом и плазмой не с самими вашими противниками, а с их... текущими головами.

Весь фокус в том, что та раса Чужих, к которой принадлежите вы и ваши соперники, обладает особым даром — получать непосредственно из вражеских (а если придется, то и из дружеских) голов всю необходимую информацию, в том числе и особые боевые навыки, и умение обращаться со специальными типами оружия. Здравомыслием, что одна голова хорошо, а две (три, пять) лучше, ваши соплеменники перестали развивать собственные боевые умения и начали охотиться за головами наиболее удачливых

врагов. А вслед за тем родился тот самый увлекательный вид спорта, которому вы и посвящаете время в H.E.D.Z.

Итак, перед вами — набор из двадцати арен, которые нужно пройти последовательно, одну за другой. В начале игры ваш багаж (точнее, специально приспособленный для этой цели патронташ... ягдташ... голова... не знаю, как назвать) загружен пятью головами. По мере того, как вы продвигаетесь к победе, запасы могут пополняться. Происходит это достаточно естественным (с вашей теперешней точки зрения Чужого) образом: в процессе перестрелки жизнь вашего противника постепенно убывает (как и ваша, впро-

чем, но это уже философия), и когда она достигает нулевой отметки, текущая его голова... просто-напросто сваливается с плеч. Всё. Можно подбирать и использовать.

С непосредственным использованием трофея, правда, не всё так просто — ваш активный набор голов не может быть больше пяти. Вы, разумеется, вольны свободно переключаться между ними и использовать в данный момент любую, но вот за шестой придется уже лезть в заплечный мешок (или где там у вас, Чужих, принято хранить сверхчеловеческие головы) и заменять ею одну из активных. Правда, делается это не просто так, а за деньги, которые разбросаны тут и там по каждому уровню. Не зевайте, и у вас будет отличный шанс повеселиться!

Надо сказать, что долгие годы межзвездных перелетов не отвратили сентиментальных Чужих от небольшой культуры, затерянной на краю Галактики, планетки под названием Земля, и большинство



которых надо использовать умения определенных голов в определенных комбинациях. Так оно иногда и выходит, но...

Вот теперь как раз начинают звучать те самые «но», которые после пары часов, проведенных за игрой, сводят на «нет» первые восторженные впечатления от нее.



голов вы узнаете с первого взгляда. Немецкого солдата, скажем, который при активации звонко выкрикнет вам «Яволь!» или голову Наполеона, напевающую музыкальную фразу из «Марсельезы». Появление на ваших плечах (надеюсь, хотя бы плечи-то у Чужих есть?) головы Элвиса будет сопровождаться несколькими тактами буги-вуги. И так далее. Даже просто просмотр различных типов голов в первое время очень сильно захватывает. Конечно же, надо разобраться, на что же они способны и в каких ситуациях их следует использовать. А музыкальное сопровождение игры? Оно сделано просто великолепно! Пожалуй, фоновая музыка в H.E.D.Z. — одна из лучших за последние несколько лет. Звуковые эффекты также радуют разнообразием, продуманностью и тщательностью исполнения.

Всего в игре доступны 225 голов. Одни из них обладают способностью к более мощному воздействию на окружающую среду, другие не так сильны, у третьих есть специальные возможности... Сразу же можно вообразить себе массу головоломок (случайный каламбур), для решения

Входя в комнату, вы, не успев сказать

«добрый вечер», получаете 5–7 попаданий,

прежде чем хотя бы определите

направление, с которого по вам ведут огонь.

Можно вообразить себе массу головоломок (случайный каламбур), для решения которых надо использовать умения определенных голов в определенных комбинациях.

Самое обидное, что сделана игра на самом деле весело. Она вправду забавна и увлекательна на первый взгляд, но когда очарование момента проходит, начинаешь понимать — вдохновенная концепция не способна сама по себе воплотиться во вдохновляющий gameplay.

Казалось бы, VIS Interactive должна была крепко ухватиться за замечательную находку с разнообразными типами голов, каждая из которых умеет что-то свое. Выжить из идеи все, что только можно, придумав и разработав сотни различных видов оружия и вариантов его взаимодействия с окружающей средой, — это же настоящая золотая жила и прорва места для фантазии! Вместо этого H.E.D.Z. убила идею. Увлеченный новой концепцией, пользователь бежит час-другой

по расцвеченным фантастическими разводами аренам... И в конце концов отчаивается вернуть первое, самое яркое и приятное впечатление от игры.

Причина проста: слишком много внимания уделяется схваткам, слишком мало — головоломкам.

Мало того, что роскошная, по-настоящему новая концепция бездарно загублена на корню, действия даже в навязанных вам рамках представляют собой непростую задачу! Серьезным препятствием на пути к победе остается управление, в особенности сочетание непродуманного расположения клавиш с крайне неудобным вариантом вида «от третьего лица». Входя в комнату, вы, не успев сказать «добрый вечер», получаете 5–7 попаданий, прежде чем хотя бы определите направление, с которого по вам ведут огонь. Конечно, можно остановиться и осмотреться, но это не будет способствовать сохранению вашего здоровья... И даже когда вы состре-

лите наконец голову с коварного врага... простите... соперника, будьте уверены, что чаще всего именно ему, а не вам первому удастся подхватить ее. Он ведь, как правило, находится к ней ближе. Сражения сложны и изнурительны даже на самом простом уровне. И уж совсем не может радовать такой неуместный реализм, как то, что подзарядка оружия невозможна до полной разрядки магазина, а стрельба не может вестись, пока магазин наполняется.

Если бы разработчик H. VIS Interactive, облегчил боевую часть программы и наполнил ее более изощренными головоломками, желательными такими, которые полностью соответствовали бы действительно новаторскому духу игры, не слишком заметному до сих пор, и если бы отстреленные головы не подбирались бы в первую очередь противником так небрежно, — вот тогда игра стала бы настоящей находкой. А так... Так она не представляет собой ничего особенного — средняя стрелялка с неплохим чувством юмора. Вот и всё. ✎

 FORMOZA®



Я оглянулся
посмотреть...

Волшебный мир компьютеров

ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ

Ст. м. "АВИАМОТОРНАЯ", ул. Авиамоторная, 57
Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ

Ст. м. "Академическая", ул. Профсоюзная, д. 1
(095) 124-22-78, 129-60-28

ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ

Ст. м. "Алексеевская", ул. Староалексеевская, д. 21
(095) 234-29-10 (5 линий), 283-24-68, 283-08-06

ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ

Ст. м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, д. 7 А
(095) 472-64-01, 472-72-30, 472-44-64

ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ

Ст. м. "Белорусская", Ленинградский пр-т, д. 7
(095) 214-38-56, 946-18-06

ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО

Ст. м. "Беляево", ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
(095) 330-13-01, 330-13-12, 330-13-22, 330-24-34,
330-27-67

ФОРМОЗА-ВДНХ (платф. ЯУЗА)

Ст. м. "ВДНХ", платф. Яуза, ул. Ростокинская, д. 9
(095) 181-39-64, 181-45-54, 181-19-95

ФОРМОЗА-ВВЦ

Ст. м. "ВДНХ", ВВЦ (50 м от центр. входа)
(095) 216-15-12, 216-12-36

ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ

Ст. м. "Войковская", ул. Косм. Волкова, д. 10
(095) 150-07-91, 150-55-36, 159-50-63, 159-50-61

ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК

Ст. м. "Измайловский парк", Окружной пр-д, д. 18
(095) 369-75-44, 366-24-48

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД

Ст. м. "Китай-город", Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-24-52, 728-40-04

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ

Ст. м. "Ленинский проспект", ул. Вавилова, д. 7
(095) 135-42-29, 135-44-39, 135-05-29

ФОРМОЗА-РУСТАВЕЛИ

Ст. м. "Дмитровская", ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-44-00 (10 линий), 210-97-20 (5 линий)

ФОРМОЗА-ТЕАТРАЛЬНАЯ

Ст. м. "Театральная", ул. Петровка, д. 26
(095) 200-57-70, 200-75-79

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ

Ст. м. "Третьяковская", ул. Пятницкая, д. 36
(095) 956-2770

ФОРМОЗА-ФРУНЗЕНСКАЯ

Ст. м. "Фрунзенская", Оболенский пер., д. 10
(095) 246-51-22/58-07/79-64, 245-12-45

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА

Ст. м. "Шаболовская", ул. Шаболовка, д. 61/21
(095) 952-32-47, 958-25-35, 954-25-67

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ

Ст. м. "Щелковская", Сиреневый б-р, д. 15
(095) 164-96-92, 164-96-51

ФОРМОЗА-ЮГО-ЗАПАДНАЯ

Ст. м. "Юго-Западная",
пр-т Вернадского, д. 78, оф. А-166
(095) 434-94-23, 434-92-46

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ

Ст. м. "Южная", ул. Кировоградская, д. 9а
(095) 311-31-81, 311-32-56, 311-12-17

Логотип Intel Inside и Pentium — зарегистрированные торговые марки, MMX — торговая марка Intel Corporation

ТЕХЦЕНТР: тел./факс: (095) 360-59-51

(ремонт, модернизация, заправка картриджей)

оптовый, дилерский отдел: тел./факс: (095) 234-21-65 (5 линий)

E-mail: formoza@avia.formoza.ru — для комм. вопросов
support@avia.formoza.ru — техн. поддержка

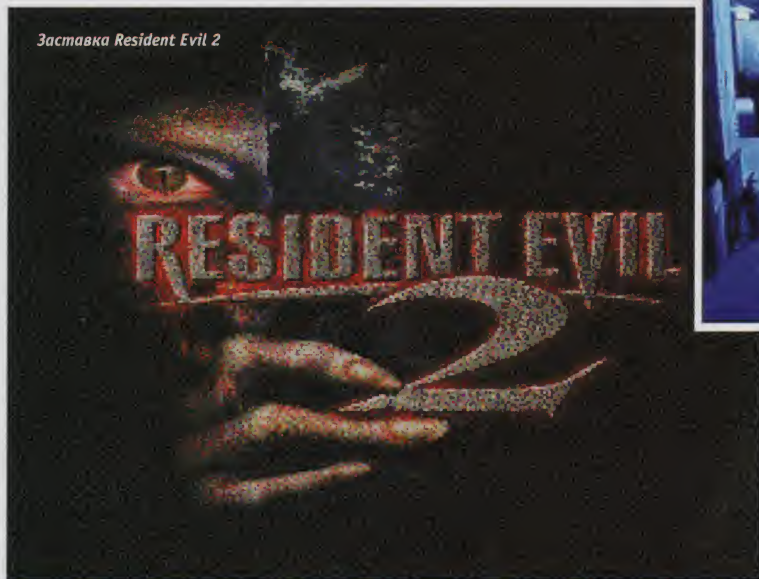
КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA НА БАЗЕ INTEL PENTIUM® II PROCESSOR

F635M Pentium® II processor 350MHz/ 64MB/ HDD 5,1GB/ 3" + CD 32x/ 8M AGP/ SB64/ WIN95

F640M Pentium® II processor 400MHz/ 64MB/ HDD 5,1GB/ 3" + CD 32x/ 8M AGP/ SB64/ WIN95



Заставка Resident Evil 2



Алена Приказчикова

RESIDENT EVIL 2

НАС ПУГАЮТ, А НАМ НЕ СТРАШНО...

Паспорт

Resident Evil 2

Жанр: 3D-action
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom

URL www.capcom.com

Системные требования:

OS: Win95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 24 Мбайт
CD-ROM: 4X
2 Мбайт DirectX 6 compatible graphics card
DirectX 6 compatible sound card
Display: 640x480, High Color (16 бит)

Если вас не убьют в начале игры, то... у вас все же есть шанс разобраться с проблемами злополучной корпорации Umbrella, которая, разработав мутагенный токсин для **биологического оружия**, не позаботилась о безопасности жителей Raccoon City. Тем самым она назначила вас, начинающего свою карьеру полицейского, в спасители несчастных жителей. Надо же, в первое дежурство схлопотать такие проблемы. Тем не менее это случилось, и вам придется отстреливать и возиться с недочеловеками, которых угрозило нанюхаться этого самого токсина и превратиться в отвратительных и кровожадных монстров.

Давненько, давненько ожидался выход Resident Evil 2 компании Capcom, наконец сие знаменательное событие свершилось и... Одним словом, то, что исключительно замечательно смотрелось и игралось на Playstation, на PC не вызвало бурного удовольствия сначала у японцев (компания-производитель из Японии), а затем и в других странах мира. Сюжет игры напоминает сцены из плохого фильма ужасов

со скудным финансированием. Конечно, по сравнению с Resident Evil, степень играбельности и качество графики повысились на порядок, но если новых разработок оказалось достаточно для игровой приставки, то на PC действие особенно не впечатляет.

В самом начале игры заботливые создатели ставят вас в известность, что игра содержит изображения явного насилия и море крови.

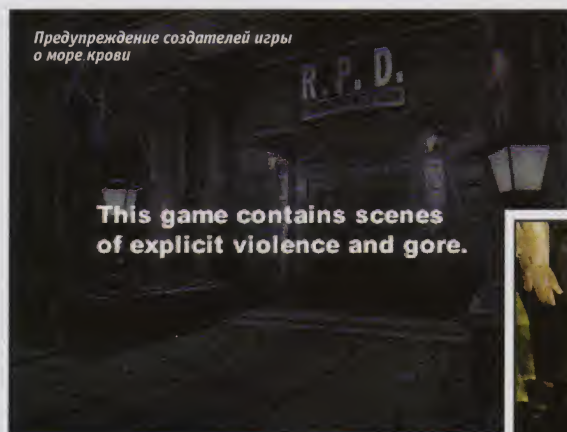
Конечно, неприятно, когда, выбившись из сил, вы снижаете, и от-

вратительные зомби с чавканьем и похрюкиванием доедают ваши останки. Вы к тому же вынуждены все это безобразие досматривать, поскольку выйти из сюжета стандартным и известным любому геймеру способом типа escare невозможно.

Ни одна из кнопок клавиатуры просто не желает срабатывать, так что «наслаждайтесь». Вообще, Capcom сделала все для того, чтобы было неудобно смотреть, играть, тащиться от процесса и т. д.

Во-первых, максимальным разрешением в игре назначено 640x480 *bit, что, например, при 17-дюймовом мониторе автора не является «новым словом в науке и технике». Управление игрой настолько неудобно, что порой от злости сводит скулы и хочется запустить клавиатурой в дальний конец комнаты. Кнопки управления можно поменять, но полет фантазии здесь тоже не предусмотрен. Максимум, что вам предложат, — поменять местами дефолт-кнопки стрельбы, бега и управления оружием — Z, X, V и C. Хотя желание пройти до конца и выяснить, чем весь этот ночной кошмар закончится, наверняка будет превалировать над вашим желанием поручить компьютерные составляющие.

Единственное, пожалуй, что заслуживает средней хвалебной оды, это звук и музыка, берущая за живое. Видеовставки, вне сомнений, хороши. После них «эстетически»



много туповатого полицейского Лиона Кеннеди, либо довольно слабенькой и уязвимой для атак, но зато хитрой и подвижной Клэр Брэдфилд.

За девушку, конечно, сложнее играть, оружие у нее слабовато из-

не уделяйте им особого внимания, лучше старайтесь прошмыгнуть мимо (V плюс стрелка вперед), если не удалось — отстреливайтесь пистолетом. Малоэффективно, если стрелять сразу в нескольких монстров, потому что выстрел только сбивает их с ног. Выстрели-



превращают завывание ветра, предсмертные вопли невинно убиенных, кроважидные стоны и хриплые подобию сентенций монстров с белыми овалами глаз (видно, мутагенные свойства токсина). Физиономии у них не обезображены интеллектом (ну, правильно, единственная мысль — откусывать свежатинки), а движения медленные и беспорядочные.

На закуску предлагается полное отсутствие возможности сохраниться в нужном месте. Вам придется искать по всему игровому пространству печатные машинки и, используя ленту (ink ribbon), отмечаться. Что делать, это действие в игре заявлено процессом сохранения. Задумка неплохая, но легче от этой мысли не становится.

Resident Evil 2 вышел на двух дисках, используя их, вы можете исполнять роль либо довольно сильного и, на взгляд автора, не-

начально, да и силенок поменьше будет, чем у Лиона.

Сюжетная линия довольно проста. Вам предстоит разгадать тайну произошедших в городе событий, предварительно спасая всех оставшихся в живых и поборов всю нежить. Итак, если вы играете за новичка-полицейского, события разворачиваются следующим образом.

Встретив барышню Клэр Редфилд, вы узнаете, что с городом творится что-то неладное и что она ищет своего пропавшего брата Криса Рэдфилда. Сумбурное повествование девушки, параллельно сопровождающееся отстреливанием от зомби, прерывается в самом интересном месте, и вы лишь успеваете договориться с ней о встрече в полицейском участке (police station), после чего «разводите по углам».

Встретившись с первыми представителями класса нежити,

Единственное, пожалуй, что

заслуживает средней хвалебной оды,

это звук и музыка, берущая за живое.



ли пару раз, поставили на колени и бегите, потом найдете оружие поубойнее. А пока не давайте им напасть на себя, отбиваться руками и ногами от них довольно сложно, взрываются по самое «не хочу», соответственно, здоровья жрут порядочно. Доберетесь до первого ящика с оружием (попадают довольно часто), возьмите «ланчер» или «шотган». Одного выстрела из «ланчера» достаточно для того, чтобы грешная душа успокоилась навеки. Есть только одно маленькое «но» (тоже, кстати, относящееся к прелестям недоработочек), — места в инвентаре крайне мало, так что используйте его с умом, не захламляйте отведенное пространство. Чуть позднее вы найдете рюкзак, но все равно пытайтесь свое-

Отражая атаки, пробивайтесь к полицейскому участку, где и будут развиваться основные события.

ровья и сил, подборание всех безхозно валяющихся предметов от ключиков (spade key, small key) и драгоценных камней (red jewel) до медальона с изображением единорога (Unicorn Medal) помогает отпирать двери и решать загадки. Собирайте также все попадающиеся документы (отчет о патрулировании, записка о Лионе, планы этажей) и дневники (дневник Криса Рэдфилда, дневник секретаря) и складывайте в файл. Это поможет восстановить картину событий, вычислить коды сейфовых замков и т. д. Кроме зомби, «премиленных» собачек и ползающих хищных растений, в течение игры вам придется сразиться с Лизуном, здоровенным аллигатором и самым главным монстром иг-



Начало игры, первая встреча с зомби

ры Уильямом. Ну, а как выяснится в конечном итоге, главной вашей задачей станет нахождение дезинфицирующего газа, который нужно будет распылить, диска (MO disc)



временно складывать ненужные предметы в вышеупомянутые ящики, выбирая пункт (по item). Минув все неприятные места с ополумевшими зомби, зайдите в оружейный магазин, поболтайте с хозяином, дождитесь, пока его сожрут зомби (жестоко-то как), перестреляйте нечисть и заберите из рук умершего индивида дробовик. С этого момента вы начнете чувствовать себя более уверенно. Затем, отражая атаки, пробивайтесь к полицейскому участку, где и будут развиваться основные события. В главном холле любезные сочинители игры предоставят вам первую возможность сохраниться. Воспользуйтесь печатной машинкой и лентой для нее. Затем заберите у раненого офицера карточку и пропустите ее через компьютер, что повлечет за собой открытие двух основных дверей. Собственно, отсюда и начинается самое интересное.

Пересказывать подробно сюжет игры нет смысла, играть будет намного интереснее. Все довольно просто, целебные зеленые растения (green herb) привлекают здо-

Количество недостатков, давящее над играбельностью, перевешивает достоинства.

Так что выход Resident Evil 2 компании Скарот событием года не стал.

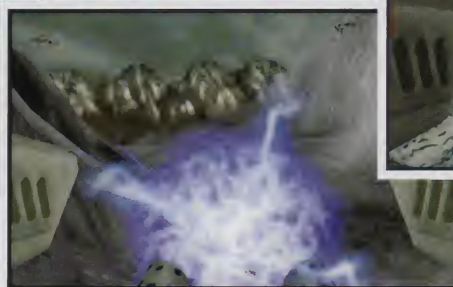
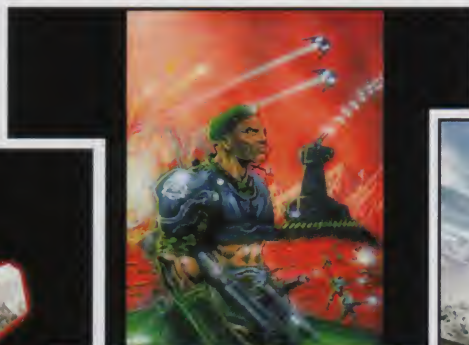


Вот так выглядит самый главный монстр игры

и получение G-вируса. После этого вам останется только зарубить Уильяма по новой.

И вот, казалось бы, миссия выполнена, Raccoon City спасен... Ну, а дальше лицезрите заставку, из которой станет ясно, что разобрались вы только с цветочками, а ягодки еще впереди... Но это другая история...

Итак, резюмируя... Неутешительный вердикт напрашивается сам собой. Как известно, процесс ожидания — явление сказочное и прекрасное. Но после того, как получаешь такой результат, процесс ожидания, как это не парадоксально, выигрывает по сравнению с этим самым результатом. Несмотря на тонну возможностей оторваться, стреляя и уничтожая нечисть направо и налево, количество всех остальных недостатков, давящее над играбельностью, перевешивает достоинства. Так что выход Resident Evil 2 компании Скарот событием года не стал. А жаль...



Забивают, трики поганые! Ничего, сейчас мы сюда еще юнитов накидаем через телепорт. Есть запасаец...

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

Алексей
Панишев

...НАД ПОЛЕМ ТАНКИ ПОЯВЛЯЛИСЬ...

Чем сложнее становятся компьютерные игры по замыслу и аппаратным требованиям, тем сильнее размываются границы жанров, к которым их можно отнести. Среди прочих взаимопроникновений, удачных и не очень, можно выделить **симбиоз симулятора** танка и стратегии в реальном времени. Таких за прошедший год было особенно много. И хотя наиболее популярным здесь стал 3D-римейк бессмертной Battlezone, первыми вступили в неизведанные земли стратегических танковых симуляторов Cyclone Studios, группа разработчиков 3DO, с небольшой аккуратной игрушкой Uprising.

Uprising удалось достаточно успешно сочетать управление боевым танком со строительством базы. Причем в результате на поле боя важными для победы оказывались оба направления. Появившийся только что на рынке Uprising 2: Lead and Destroy задумывался разработчиками не просто как сиквел, а как развитие и укрепление отвоеванных оригинальной игрой позиций. К сожалению, сразу надо огово-

риться, что в стремлении к совершенству Cyclone Studios явно перемудрили, взявшись почему-то улучшать то, что вовсе не требовало улучшения.

В Uprising 2 исходная структура игры не подверглась сильным изменениям. Вы по-прежнему воюете за командира суперфутуристического планетарного танка. Теперь ваши противники — безжалостная негуманоидная раса Trich. Цель ее существования, как водится, завоевание все новых и новых миров, в ча-

стности теперь и ваших (можно подумать, когда-нибудь хоть у одной безжалостной негуманоидной расы была другая цель в жизни!). Ваша же задача, соответственно — этому завоеванию помешать. Причем, помимо управления собственной машиной, приходится заниматься еще и стратегическим командованием: строить и развивать базу, вызывая с орбиты различные элементы ее конструкции, охранять ее и организовывать атаку на расположение противника.

аспект

Uprising 2: Lead and Destroy

Жанр: 3D-action/RTS
Разработчик: Cyclone Studios
Издатель: 3DO

URL: www.3do.com

Системные требования:

ОС: Win95
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт

Players: 1–8
Released: 01/99

Отстроенная база снабжает вас подкреплениями в виде пехоты, танков и авиации, телепортируемых по мере готовности в любое место в поле вашего зрения. Технология телепортации — настоящая находка для командира, как вы могли уже убедиться в первой версии игры. Атака на врага может быть незамедлительно организована в любом месте без долгих предварительных маршей и перестроений — просто нажмите несколько клавиш, и ударная группа появится прямо под стенами вражеской цитадели, или в чистом поле, или где вам будет угодно. Разумеется, противник обладает той же способностью мгновенно перебра-

Помимо управления собственной машиной, приходится заниматься еще и стратегическим командованием.



действий районе, нажатие на F повлечет за собой установку защитной орудийной башни. А если нажать на F в самой гуще боя, то в окружающее вас пекло телепортируется наиболее подходящая из доступных в данном конкретном случае боевая единица. Конечно,

деть пехоту и технику врага на поле боя среди своих частей и подразделений стало гораздо проще, чем в первой версии игры, — враждебные юниты отличаются угловатостью и мрачной расцветкой.

И все-таки графику в Uprising 2 нельзя назвать совершенной. Почему? Прежде всего, она (в части 3D-ускорения) целиком и полностью основана на Glide. Direct3D не поддерживается. А это значит, что не поддерживается и Riva TNT, и любой другой графический чипсет, не основанный на технологии 3Dfx. Это попросту неэтично. Далее даже у наиболее передовых игровых систем возникают проблемы с обсчетом текстур, находящихся от вас на большом расстоянии, что приводит к появлению серых пятен на горизонте. Более того, может получиться так, что вы не будете видеть башню, стоящую вдалеке от вас на равнине, а расположенные за ней холмы увидите. Согласитесь, удручающая деталь.



сывать свои силы в любой участок карты. Так что сражения в Uprising и Uprising 2 идут, мягко говоря, без перерыва.

Сложность процесса обусловлена тем, что постоянно приходится решать задачи управления, заниматься которым следует не отвлекаясь, по возможности, от смотровой щели (ну хорошо, от экрана) вашего танка. Поскольку для начала было бы неплохо хотя бы выжить на полях сражений Uprising 2. Cyclone Studios, желая, видимо, облегчить процесс выживания, ввела в игру концепцию «горячей» клавиши. Это означает вот что: в зависимости от развития ситуации вокруг вас нажатие на одну и ту же клавишу F приводит к телепортации на место событий различных видов вооружения и техники. Скажем, если вы спешите заложить новую базу в свободном (пока) от боевых

Если исходный вариант игры иногда казался слишком трудным для прохождения, Uprising 2 все время кажется чересчур простым.



с точки зрения высокой стратегии полагаться на компьютер не стоит, но если речь идет о простом безыскусном выживании, то «горячая» клавиша, как вы сможете убедиться, оказывается весьма полезной.

Пейзажи, на которых разворачиваются баталии Uprising 2, различаются от планеты к планете; даже если подчас элементы ландшафта (холмы, долины, озера) и совпадают, то, по крайней мере, отличается их цветовая палитра. Да и вообще, задники в игре впечатляют. То, как сделано небо, — едва ли не лучшее достижение компьютерной игры со времен Unreal. Миссии, помимо того, что проходят в разных климатических зонах и погодных условиях, подразделяются еще и на дневные и ночные, и это также добавляет игре интересности. Боевые единицы и строения смоделированы хорошо и легко поддаются идентификации даже в горячке боя. Угля-

Еще неприятность: если исходный вариант игры иногда казался слишком трудным для прохождения, Uprising 2 все время кажется чересчур простым. Даже без использования «горячей» клавиши вам

не потребуется прилагать сверхчеловеческих усилий, чтобы пройти очередную миссию. Если Uprising славился тем, что без поддержки авиации и танков действовать там было невозможно,

то вторую часть игры (на минимальном уровне сложности) можно пройти, вообще не строя базу, с одним лишь командирским танком. Что, конечно же, не может не растраивать.

А вот звуковое сопровождение в игре радует. Музыкальные темы до, во время и после боя вполне соответствуют испытываемым вами настроениям, а ласкающий ухо хруст вражеской пехоты под гусеницами просто великолепен. Другое существенное достижение

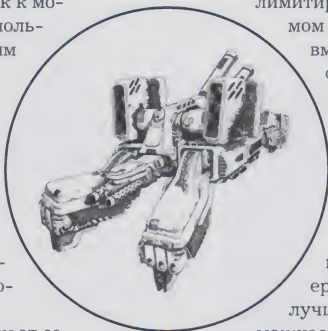
То, как сделано небо, — едва ли не лучшее достижение компьютерной игры со времен Unreal.

Uprising 2 — полноценный редактор сценариев, поставляющий вместе с игрой. Дизайнеры предоставили вам возможность создать полностью трехмерные ландшафты и заполнить их затем любыми типами построек и техники. Что еще нужно для полноценного multiplayer'a? Вдобавок к моду и LAN многопользовательский режим дает возможность соединения через Internet посредством серверов Mplayer.com и Heat.net. В многопользовательском режиме могут теперь действовать до восьми игроков.

Uprising 2 включает состоящий из трех частей сценарий, что, казалось бы, значительно усиливает интересность игры: из 36

уже не раз и не два проделал. Многие сюжеты грешат повторяемостью. Что толку в задании построить базу после того, как будет построена база, которая должна последовать за еще одной базой? Это надоедает достаточно быстро.

Передвижения игрока строго лимитированы. Если в самом начале миссии вы вместо того, чтобы отстраивать базу, попытаетесь прогнаться в расположение противника, то на пути вас встретит невидимый, но оттого не менее непреодолимый барьер. Зачем? Разве не лучше дать игроку возможность лично убедиться, что атаковать врага без прикрытия не имеет смысла?.. Вообще, возникает такое чувство, что роль



Управление скоростным танком в гуще боя при помощи клавиатуры и мыши есть прямой и незамысловатый путь к поражению.

(strafe, как мы привыкли это называть со времен Wolfenstein 3D), а вовсе не поворотам. Если добавить сюда еще и поразительную чувствительность джойстика (нейтральное положение — остановка — должно выдерживаться абсолютно точно; отклонение

рукоятки джойстика на волосок приводит к заметному смещению танка), получится, что система контроля попросту неработоспособна. В настройках можно пере назначить кнопки, но не установки джойстика (совершенно непонятно, почему из игры было исключено замечательное меню настроек, так хорошо работавшее в первой версии), так что у вас появляется выбор — использовать ли чудовищно неудобный по реакции джойстик



миссий, доступных к прохождению, 28 объединены в три небольшие кампании. Кампании эти можно проходить подряд или вразбивку. Оставшиеся 8 миссий представляют собой отдельные сюжеты. Неприятность заключается в том, что и любую из миссий, входящих в состав кампаний, также можно пройти как отдельный сценарий. Конечно же, это значительно снижает интерес к последовательным кампаниям как таковым.


Казалось бы, те, кому приглянулся оригинальный Uprising, должны с восторгом воспринять теперь его еще более трехмерного и разнообразного последователя. Однако в области компьютерных игр (как, впрочем, и в кино или литературе) продолжение не обязательно лучше исходного варианта, и какая-нибудь незначительная на первый взгляд деталь может полностью испортить впечатление. И таких деталей, к сожалению, хватает.

Скажем, никуда не денешь линейность и предсказуемость в развитии миссий — кажется, что когда-то уже здесь побывал и все это

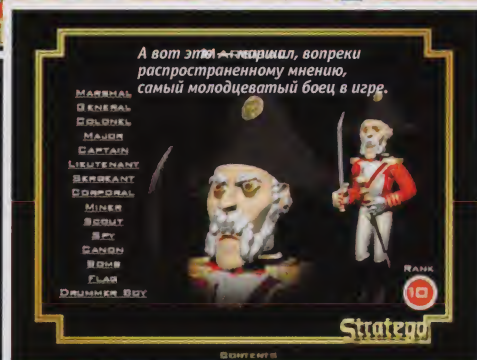
пользователя в Uprising 2 сводится к покупке игры и ее установке. Все остальное AI готов с радостью сделать за вас.

То, что окончательно губит игру, — это система управления джойстиком. Из каких-то неясных соображений создатели игры решили, что наклон джойстика влево/вправо должен соответствовать параллельному смещению машины в соответствующем направлении

или делить свое внимание между клавиатурой и мышью. Как можно было, однако, заметить уже по опыту многих и многих игр, и Uprising 2 здесь не исключение, — управление скоростным танком в гуще боя при помощи клавиатуры и мыши есть прямой и незамысловатый путь к поражению. Если появится все-таки патч, исправляющий эту погрешность, Uprising 2: Lead and Destroy может подняться до уровня добротного сиквела к неплохой игре, то есть до минимального оправдания смысла своего появления на рынке. До тех пор получить какое бы то ни было удовольствие от игры представляется совершенно невозможным.

Беда в том, что Uprising 2 потерял уникальный аромат своего предшественника и не внес в процесс игры существенных улучшений, которые позволили бы считать его более чем переложением уже сказанного, причем не лучшим из возможных переложением. Жаль, потому что по замыслу эта игра неплоха... Неплоха, а могла бы стать великолепной. 





STRATEGO

Алис Чирок

Рыцари маленьких шагов

Мне почему-то кажется, что вы уже знакомы с этим замечательным названием — Stratego, так как нечто подобное блуждало по хардам геймеров лет этак 6–8 назад. Упомянутая MS-DOS-версия была разработана фирмой MindSpan Technologies и выпущена компанией ACCOLADE в 1990 году. Как бы там ни было, об этом продукте можно поговорить еще раз, тем более, что нынешняя версия обогатилась некоторыми новшествами.

Итак, **Stratego** — это удивительная смесь примитивной стратегии с применением навыков запоминания и управления вашими юнитами. Строго говоря, это вовсе и не юниты, то бишь не юниты в привычном понимании. Ваше войско — это человечки, до жути похожие на оловянных солдатиков, одетые в европейскую форму, во времени относящуюся к 1820 году.

В режиме стандартной игры противостоящие армии занимают исходное положение на поле битвы, которое состоит из двух квадратов

(десять на десять клеток каждый). Смысл игры заключается в следующем: перед началом каждый игрок расставляет своих подопечных на поле боя, сохраняя в тайне от врага дислокацию принадлежащих ему юнитов; цель — одолеть противника и захватить полковое знамя. Боевые действия выглядят примерно так: вы двигаете ваши «фишки», имея право только на один очередной ход, перемещаясь при этом только на одну клетку. При этом преимущество у тех юнитов, чье цифровое обозначение выше (например, генерал помечен цифрой «9» и, следовательно, может «побить» любого врага, чья цифра меньше девяти).

Несомненным плюсом данного продукта является то, что **Hasbro** разработал четыре новые модификации для геймовой настройки и для самой игры. Вниманию, перечисляю: базовая кампания, кампания союзников, основная блиц-кампания и союзническая блиц-кампания.

Режимы основной игры подчеркивают классический вид поединка «один на один», в то время как режимы «союзнических» схваток

предлагают опции для одновременного участия четверых игроков. Термины «блиц» и «кампания» присутствуют в каждом setup'e, и, соответственно, блиц — это ускоренная игра, а военная кампания заставляет вас пойти по пути углубленной стратегии.

Если говорить о дизайне, то на первый взгляд может показаться, что **Stratego** слишком проста и предназначена если не для самых маленьких, то уж для первоклашек — точно. Этакая своеобразная обучалка, где все схематично, наглядно, ясно до отвращения. Однако это не так. Конечно, подрастающее поколение может с успехом потратить некоторое количество времени на данный продукт, чтобы освоить азы стратегии, научиться разрешать свои проблемы и принимать самостоятельные решения, но он доставит немало приятных мгновений и умудренным жизненным опытом, и увлеченным седидами взрослым.

Чтобы серое вещество в вашей черепной коробке не застаивалось, не атрофировалось и не приказало долго жить, играйте в шашки, шах-

маты, карты, наконец. Но лучше — в **Stratego**. По сути это почти то же самое, что шашки или триктрак, только интереснее, многограннее и чуть-чуть динамичнее.

Паспорт

STRATEGO

Жанр: настольная стратегия
Разработчик: Minds-Eye Productions

Издатель: Hasbro Interactive

www.hasbro.com

Системные требования:

ОС: Win95/98
Процессор: P 100 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
SVGA w/ 2MB, sound board



Моление Великому Мордуку не терпит суеты. Но не думайте, что вся игра пройдет в молениях. Хотя, кто знает?... Вот только делать это придется остервенело работая мышкой.



Леонид Соболев

RIVAL REALMS

Тактические этюды

— О, великий и могучий **Мардук!** Не забудь о детях своих, не оставь их в беде и печали, открой свои пышущие праведным гневом глаза и смети с лица этой прекрасной земли недостойное людское племя! Что сделали они, презренные отродья обезьян? Они загадили берега великой реки своими вонючими мастерскими, сливают в ее плавные воды ядовитые отходы. В конце концов, они просто мешают плодиться и размножаться твоим искренним почитателям — нам, древним эльфам. Зря что ли на той неделе мы принесли тебе в жертву целых двух случайно захваченных рептилий? Так что же ты медлишь, почему не покажешь свою силу? Или ты уснул? Или богопротивные речи мерзких людишек затмили твой могучий разум? Почему...

Эльфийский маг, стоявший, воздев руки, возле Черного Обелиска, замолчал и осторожно огляделся. Видимой опасности не было, но что-то подсказывало, что в тишине, нарушаемой лишь шелестом буйно разросшегося кустарника, таится опасность. На всякий случай он мысленно еще раз прочел проклятие Мертвого камня, недавно открытого их учены-

ми-магиками. Кто знает, что сейчас выскочит из зеленых ветвей? Если тигр или еще какая животина, так для истинного эльфа, а маг не сомневался в чистоте своего происхождения, это не проблема. Два-три слова — и любая тварь спокойно уйдет по своим делам. Почти любая. Магия слова действовала иногда даже на рептилий, хоть те и были слегка разумными. Но люди... Эти жалкие твари не годились даже

в корм. Тут эльф, прирожденный вегетарианец, поморщился. И лезет в голову всякая чертовщина, прости Мардук.

Кусты действительно раздвинулись, и на поляну выступил... Ого, маг даже присвистнул от удивления. Кто это набрался наглости и отправил в капиче Черного Обелиска порождение Хаоса? Напротив него стоял, небрежно опершись на боевой посох, Черный Маг, гроза детских



аспорт

Rival Realms

Жанр: RTS
Разработчик: Activ Pub
Издатель: Digital Integration

www.digint.co.uk

Системные требования:

ОС: Win95/98
Процессор: P 90 МГц
ОЗУ: 16 Мбайт
CD-ROM: 2x

Multiplayer: 1-6 (2-6 via null modem, modem or IPX LAN)
No. of players: 1-6



сказок всех эльфов. «Четвертая ступень магии Хаоса, это вам не хухры-мухры, такую тварь вызвать», — подумал эльф и похвалил себя за предсмотрительность и догадливость. Если бы он приготовил для неожиданного гостя Палящий огонь, то оказался бы беззащитен перед существом, стихия которого из огня и состоит. А вот Мертвый камень... то что надо. Спасибо Мардуку, что они не отправили сюда Голема, а то вот смежу бы вышло. Беда с этой магией, никогда не угадаешь, что в следующий момент потребуется.

Глядя, как на конце посоха Черного мага разгорается звезда Палящего огня, эльф усмехнулся и, воздев руки горе, пропел, на этот раз вслух, короткое заклинание. Его пальцы сплелись в, казалось бы, невозможном с точки зрения анатомии жесте, и он резко отбросил от себя блистающий серебристым светом шар. Черный маг дернулся, но Палящий огонь — это тебе не магия Земли, время нужно. Шар коснул-

Вот он — второй признак РПГовости (первый — в названии). Отличный, истинно фэнтезийный кентавр побеждает истинно фэнтезийного дракона. Попробуйте их отыскать в игре. Сумеете, смело купите себе шоколадку.



правильно, это стратегии. Возьмите пирожок, сами знаете где, что с ним дальше делать, надеюсь, тоже в курсе. Даже в мире магии не бывает двух абсолютно похожих отпечатков пальцев, не говоря уже о мозговых извилинах. Про игровой мир так сказать куда сложнее, но есть, есть отличия. Безусловно,

мую графику. Интерфейс если и порадует, то только мазохистов от «мышки», поскольку понять что-либо после первых двух часов игры невозможно. Совершенно стандартный набор юнитов разочарует истинного любителя таких хитов, как КК'n'D или Command&Conquer. А практически полное отсутствие разнообразия в магическом арсенале... Тут и говорить не приходится. Фанаты НММ взвонят. Сюжет прост до безобразия — злобные эльфы вторглись из-за моря и вытесняют мирных людей с исконных территорий. Причем в эльфийской компании все наверняка наоборот, а для рептилий и люди, и эльфы — одинаковые гады. Единственная более или менее близкая по жанру игра —



ся его иссохшей плоти, и прямо на глазах тело Черного мага стало сереть, превращаясь в камень. Через мгновение на поляне стояло два обелиска.

Эльфийский маг ехидно усмехнулся и, подойдя к скульптуре, взвалил ее на плечо. С натугой сделав несколько шагов к кустам, он раздвинул ветви и уронил каменное тело на грудь ему подобных. Теперь можно возвращаться к так некстати прерванной молитве.

На берегу этой дивной реки...

Как там дальше пел известный певец? Да в принципе неважно. Действия новой игры происходят именно на берегу реки, которая каким-то загадочным образом иногда превращается в море. Хотя для магии это не такая уж проблема. Надо кораблям поплавать — значит, колданем, как говорили герои знаменитого кинофильма. Как вы, наверно, уже поняли, сюжет Rival Realms самый что ни на есть фэнтезийный. Ну, это нам знакомо по Heroes of Might&Magic, Age of Empires, Warcraft, наконец. Заметили общую черту? Правильно,

Rival Realms относится к классу стратегий реального времени. Но и только. Видимо, скоро теоретикам игровых жанров придется вводить новый. Жалко их, бедолаг. Только-только успели разделить стратегии, как уже что-то новое на пятки наступает. Причем так и норовит подметки срезать. Ведь разделение на пошаговые и real time-стратегии — чисто внешнее. А внутри какой букет? Экономические, тактические, с элементами ролевой игры или симулятора, от первого или третьего лица и т. д. и т. п. Что ж, попробуем разложить все по полочкам.

Цуля — дура, меч — молодец

Обидно за несправедливо обиженное оружие массового поражения. Не дура она, просто маленькая, поэтому места на мозги не хватает. Так и Rival Realms. В этой игре нет практически ничего такого, что могло бы раз и навсегда вынести ее из разряда серых посредственностей в строку хитов. Кто играл в Ages of Empires от известного производителя операционных систем, с удивлением узнают до рези в глазах знако-

Commandos, да и до той, как Икару до Солнца. И там и тут — тактические бои, но если в войне против немцев количество бойцов строго регламентировано, то на берегах реки

Понять что-либо после первых двух часов игры

невозможно. Стандартный набор юнитов

разочарует истинного любителя таких

хитов, как КК'n'D или Command&Conquer.

в бой идут толпы лучников, а десяток магов ничуть не хуже «Мамонта». Только одно отличает Rival Realms от других стратегий реального времени — здесь ничего не нужно строить. Никакого добывания полезных ископаемых, которые потом неизвестным образом превращаются в боевые единицы. Хотя создается впечатление, что разработчики выбросили на рынок недоделанный продукт. Когда у меня периодически заканчивалось продовольствие (единственный ограничитель времени в игре), то возникала надпись «Отправьте своих крестьян соби-

рать пшеницу». Я бы с удовольствием, только что-то не попадались мне эти крестьяне. Может, я что-то упустил? В базе данных они были, наверно стоило попробовать, вдруг и вышло бы что-то путное. Но по большей части надобности в этих ломотовых лошадаках сельского хозяйства не возникало. Я вполне обходился на-личными ветеранами и приданными им войсками. Это же здорово, когда в самый подходящий момент, когда в за-пасе осталась пара луч-ников, на противопо-ложной стороне карты обнаруживается целая толпа готовых к бою воинов или несколько ба-раков, где эти войны и производятся за на-личный расчет. Кстати, в игре всего два ресурса — деньги и дерево. Если второе добывается из разбросанных

кавалерия, рыцари, механики, во-ры, маги двух видов, корабли и ка-тапулты, аэростаты и наездники пегасов, а также средства передви-жения — баржи и самоездящие по-возки.

Что очень полезно, так это воз-можность живых юнитов, то есть тех, которые, предполо-жительно, зачаты есте-ственным способом, восстанавливать здоро-вье совершенно само-стоятельно. А вот ма-шины чинить прихо-дится, спасибо, что хоть на это деньги не тра-тятся, механики, как и маги, пользуются для этого магией.

Запас карман не тянет

Совсем забыл сказать, что ко всем стратегическо-тактическим прелес-тям Rival Realms имеет еще и пер-

В игре существует несколько настоящих героев, которые, в отличие от остальных юнитов, имеют не номера, а имена. Это некоторые рыцари и маги.



ковых накачанных бойцов. Если де-нег хватит.

Что, не нравится игра? А все рав-но покупайте. Несмотря на всю свою доморощенность и явное изготавле-ние «на коленке», Rival Realms заты-



где попало сундуков, то первое, не удивляйтесь, — обычным маро-дерством. А как еще оценить сооб-щение «Опыт ваших воинов превысил очередные 5000, и вы получаете денежную премию», появляющееся после каждой крупной боины? Ну, явно по карманам трупов шарят.

Нормальные герои всегда идут в обход

Причем дословно. Что делает нор-мальный юнит, когда ему приказыва-ют идти к точке, закрытой каким-либо препятствием? Правильно, об-ходит его. Но почему самым длин-ным путем и утыкаясь во все по-падающиеся выступы, а то и застре-вая там навсегда? Короче, юниты в игре, как и говоруны с Третьей планеты, отличаются умом и сооб-разительностью. Особенно когда в одиночку ринувшись за неосто-рожно приблизившимся противни-ком, нарываюся на превосходящие силы и, вместо того, чтобы бежать назад, предпочитают погибнуть смертью храбрых идиотов.

Что касается разнообразия юни-тов, то не обольщайтесь. Перечислю по пальцам: крестьяне, лучники,

манентную склонность к ролевым элементам. Так, например, в игре существует несколько настоящих героев, которые в отличие от ос-тальных юнитов имеют не номера, а имена. Это некоторые рыцари и маги. И, видимо, чтобы не обидно было, вы можете после каждой удачной кам-пании сохранять своих ветеранов в специальной базе данных, где они и остаются со всеми подобранными на поле боя артефактами. Есте-ственно, как и положено в ролевых иг-рах, со временем возрастает боевой опыт, и можно провести upgrade в соответствующих учреждениях. Жаль только, что вместе с опытом возрастает и стоимость найма, а вот финансирование операций остав-ляет желать лучшего. Даже зарабо-танные в ходе боев средства — и те отбирают. Прямо какая-то центра-лизованная экономика получается. Но даже и тут проглядывают недо-деланные баги. Или это разработчи-ки специально постарались? Если ваш ветеран в очередной кампании поднабрался опыта, то в базе он со-храняется как новый юнит, так что через несколько операций можно получить армию совершенно одина-

гивает. Так и вспоминаются незаб-венные времена Warcraft, когда ча-сы утекали, словно вода в песок, а нетерпеливо ноющие жены и по-други посылались в известном

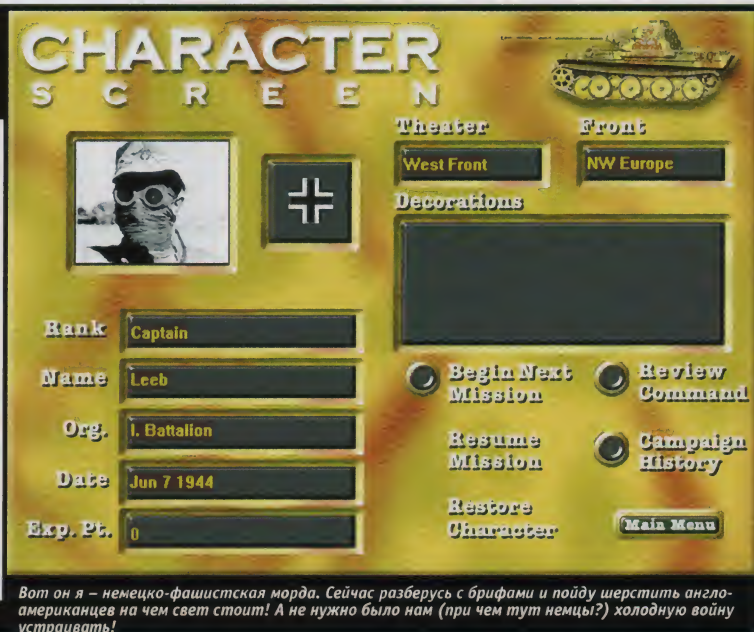
Надо сказать, что авторам удалось

совместить верный «отстой» с высокой играбельностью. За что им честь и хвала.

В игре всего два ресурса — деньги и дерево. Если второе добывается из разбросанных где попало сундуков, то первое, не удивляйтесь, — обычным мародерством.

с детства направлении. Надо ска-зать, что авторам удалось совме-стить верный «отстой» с высокой иг-рабельностью. За что им честь и хвала. Не сделав ничего особенно-го, они походя создали предпосылки для возникновения новых элементов в стратегических играх. Одна база ветеранов чего стоит. Что ж, будем с нетерпением ждать, когда кто-ни-будь из прогрессивных разработчи-ков подхватит нетвердо держащее-ся в слабеньких ручках знамя и уве-ренно понесет его вперед, сделав та-кую игру, что классики жанра за-дохнутся от возмущения. Туда им и дорога, коль сами не могут.

Красотища! Горят, горят фашистские оккупанты. Чадают в результате умелых действий союзного командования. Жалко только, в этой миссии я решил сыграть за немцев... Ну... так им и надо, значит!



Вот он я – немецко-фашистская морда. Сейчас разберусь с брифами и пойду шерстить англо-американцев на чем свет стоит! А не нужно было нам (при чем тут немцы?) холодную войну устраивать!

TALONSOFT'S WESTERN FRONT

Алексей Балицкий

Топ, топ, очень нелегки эти из Нормандии шаги...

Паспорт

Talonsoft's Western FRONT

Жанр: пошаговая стратегия
Разработчик: Talonsoft
Издатель: EMPIRE Interactive

URL: www.empire.co.uk

Системные требования:

ОС: Win 95/98
Процессор: P 133 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x

Команда Talonsoft, видимо подражая почти созвучному гиганту компьютерной индустрии – компании Microsoft, вставила свое имя в название этого творения. И что характерно, интерфейс игры очень часто использует родные окошки любимых Windows. По-моему, это серьезно портит впечатление от игры в целом и не прибавляет ей обаяния, от которого, несомненно, тоже зависит успех продукта. Хотя не думаю, что разработчики рассчитывали на популярность среди широкого круга игроков. «Western front» заинтересует тех людей, которые любят играть в игры типа «Panzer General», да и вообще интересующихся событиями второй мировой войны.

У игры огромная библиографическая база, разработчики использовали кипу книг (вы даже представить себе не сможете, какое количество информации было перелопачено) и статей, написанных различными авторами о войне 1939–1945 годов. Это хорошо сказалось не только на увеличении умственного кругозора разработчиков. В «Western front» вы най-

дете СОТНИ сценариев, битв и кампаний, основанных на реальных событиях. А выбор вашего персонажа – командующего в кампаниях – заслуживает отдельного разговора. Правда, как следует из названия («Западный фронт»), не надейтесь повоевать за Красную армию, что значит за нас, за русских (на войне мы все русские). Так что никаких Т-34 и «катюш» с Маратом Казеем не ждите, хотя кое-что, конечно же,

будет (трудновато про нас совсем забыть). Противоборствуют: гитлеровская Германия вместе с союзными Италией и частью Франции (Axis) против девяти союзных стран, в том числе и Америки (Allied). Не игра, а энциклопедия сражений какая-то! Но если в энциклопедии вы бы просто узнали о факте сражения и его исходе, то в игре все зависит от вашего героического терпения и умения. Спорен вопрос о том, чего потре-

буется больше. Неподготовленность человека периодическое ожидание конца хода противника (особливо в битвах с большим количеством юнитов) может ввести в глубокий анабиоз или заставить пальцы рук (ног) с неудержимой силой тянуться к кнопке Reset на корпусе системного блока. Сам я теперь использую в обиходе новое выражение: «Не прошло и два хода!» Но разве для понимающих людей это недостаток?

По традициям жанра у всех юнитов имеется определенное количество очков действия, естественно, различное между видами.

В «Western front» включены,

наверное, все виды техники,

артиллерии и пехоты тех времен.



игр функция резервирования очков действия для стрельбы, загрузки/выгрузки. Я заметил несбалансированность траты очков действия в бою. Например, немного проехав на танке, вы хотите сделать пару выстрелов (в зависимости от «стоимости» выстрела у вида), но, выстрелив один раз,

сетку. Скорость перемещения зависит от типа местности, которых имеется большое разнообразие. Тип местности может влиять не только на количество очков, затрачиваемых для передвижения на один hex, но и на уровень замаскированности, уровень морали, блокировать видимость, предоставлять прикрытие, увеличивающее защищенность обороняющихся юнитов. Это важная тактическая деталь ведения сражений. Минные поля очень милая вещь. На карте они хорошо заметны по табличкам «Ahtung mines!» и бургоркам. Некоторые виды пехоты, например инженеры, имеют способность к разминированию, о чем свидетельствует специальный значок на панели информации о юните. На этой панели отображается все состояние боевой единицы: сила, уровень защиты, уровень морали, штурмовая сила, очки действия, возможности и дру-



вы, к сожалению, замечаете, что на второй выстрел у вас не хватает одного очка! Также иногда у вас будут оставаться очки, которые некуда будет деть, — ни выстрелить, ни шагнуть. Карта (как в «Panzer General») размечена шестиугольниками (hex'ами). Для удобства можно включать

гая информация о запасах боеприпасов, поврежденности, видимости для противника и т. д. Если вы хотите устроить вашей пехоте праздник, включайте режим «Double time movement» (DTM). Солдаты вспомнят, что умеют бегать, и станут затрачивать в два раза меньше очков действия на



Тратятся они на любое проявление жизнедеятельности с вашей стороны, как-то: передвижение по местности, ведение огня, построение укреплений, загрузка/выгрузка из транспорта и так далее. Присутствует известная по ряду



передвижение. Но спортсмены вскоре устанут, и некоторое время «DTM» будет недоступен. Если вам надо переместить группу войск, то можно, воспользовавшись сгруппированным, перемещать всех сразу, отдавая приказы только ведущему. По случаю надобности группа может стремиться к одной точке, а может передвигаться и колонной, сохраняя дистанцию. Пока я до этого дочапал, передвигал всех поодиночке, расшатывая свою нервную систему и портя себе настроение. Я даже не радовался, когда приходило подкрепление в виде отряда танков.

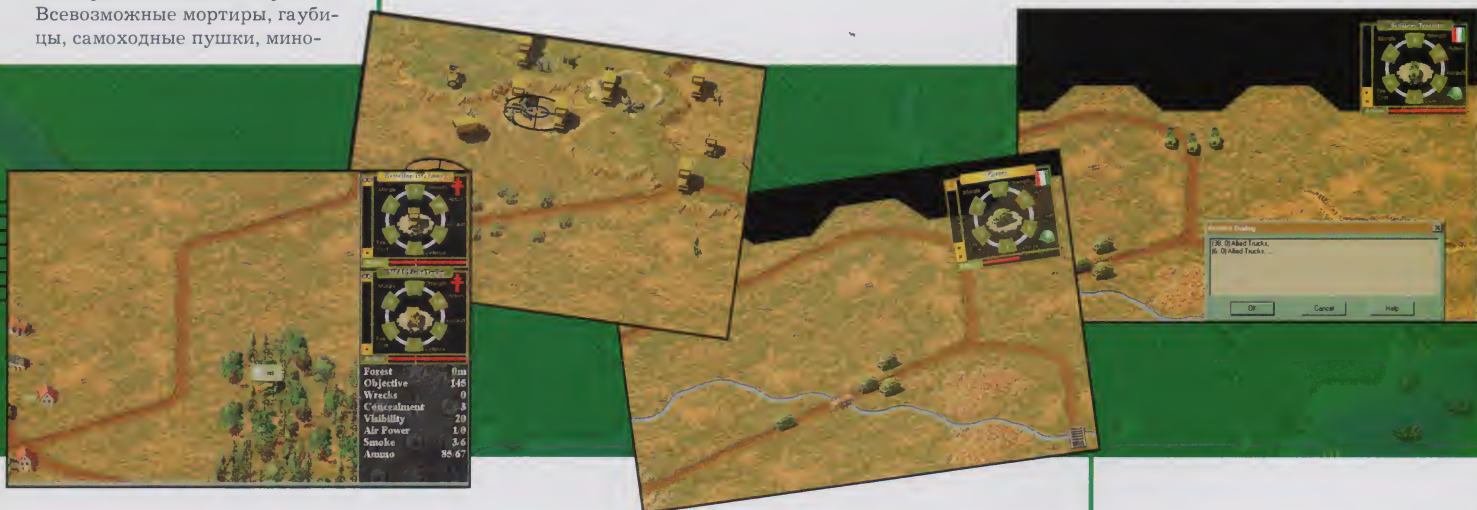
В «Western front» включены, наверное, все виды техники, артиллерии и пехоты тех времен. Всевозможные мортиры, гаубицы, самоходные пушки, мино-

судке или вам просто этого захочется, то к вашим услугам набор редакторов: редактор карт, битв и сценариев. Возможности ваши широки, есть где разгуляться воспаленной фантазии и больному воображению. Так что, господа ненормальные, бегом за работу!

Если вы умудритесь пройти все прилагаемые сценарии, кампании и останетесь в здравом рассудке, то к вашим услугам набор редакторов.

В игре еще много интересных моментов и нюансов в игровом плане. А вот с графической стороны «Western front» ничем вас, скорее всего, не поразит. Издалека

все выглядит довольно приемлемо. Псевдотрехмерное изображение местности и юнитов явно не шагает в ногу со временем, но смотрится неплохо и играть не мешает.



метные расчеты могут вести прямой огонь не по юнитам, а по вами выбранной местности. Устанавливаете зону огня и в конце хода наблюдаете фейерверк, устроенный в вашу честь артиллерией. Аналогичное развлечение будет использовать и противник, так что не держите на одном месте ваших подопечных в зоне возможного огня. Подлый враг быстро приметит место, где ваши пулеметчики устроили шашлыки, и в свой ход приготовит не менее вкусный шашлык из ваших пулеметчиков.

В некоторых миссиях вы заручитесь поддержкой авиации (военной, само собой). Указываете место на противнике, то есть на карте, и на протяжении следующего хода на бедных и несчастных в этом месте будут сыпаться вовсе не пакеты с водой. Конечно же, существуют войска, способные отстреливаться от досаждающих воздухоплателей.

Если вы умудритесь пройти все прилагаемые сценарии, кампании и останетесь в здравом рас-

судке или вам просто этого захочется, то к вашим услугам набор редакторов: редактор карт, битв и сценариев. Возможности ваши широки, есть где разгуляться воспаленной фантазии и больному воображению. Так что, господа ненормальные, бегом за работу!

Долго играть в «Western front» у меня желания не возникло, но на большего, чем я, почитателя этого жанра игра, вне сомнений, произведет большее впечатление.



Многопользовательская игра поддерживает связь по протоколам TCP/IP (Internet), IPX, возможна игра через Internet по электронной почте и игра вдвоем на одном компьютере.

Долго играть в «Western front» у меня желания не возникло, но на большего, чем я, почитателя этого жанра игра, вне сомнений, произведет большее впечатление. Если кто-то мечтает командовать отрядом, а в дальнейшем, получая медали и продвижения в званиях, батальоном, дивизией и так далее, то получите схожие ощущения за компьютером, играя в «Talonsoft's Western front».

ТРЕТЬЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

РОССИЙСКИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ



Что такое РКК "Третье тысячелетие"?

Российский компьютерный клуб "Третье тысячелетие" — некоммерческая общественная организация, созданная и существующая для объединения своих членов с целью распространения достоверной информации о современных компьютерах, информационных и компьютерных технологиях, современном программном обеспечении.

Кто может стать членом клуба?

Членом клуба может стать любой владелец (или пользователь) компьютера производства компании "Формоза", заполнивший регистрационную карточку и согласный с задачами клуба.

Господа!

Мы, живущие в конце XX века, присутствуем при развитии нового мира, который молод, ему нет еще и 30 лет, существование которого не всем очевидно, но в котором (хотим мы этого или нет) придется жить не только нашим детям, но уже нам.

Этот мир — мир компьютеров, глобальных сетей, телекоммуникаций...

Каждый человек, впервые сталкиваясь с этим миром, проходит несколько этапов. Сначала его переполняет смутное ощущение беспредельности новых возможностей — он вышел на берег океана информации, где, кажется, есть ответы на все вопросы. Затем он постепенно начинает понимать, что компьютер не столько помогает решать старые задачи, сколько ставит все новые и новые, отнимая массу времени на обучение и решение чисто компьютерных проблем. И наконец человек с трудом, методом проб и ошибок, становится "квалифицированным" пользователем, т. е. очерчивает для себя узкий круг приложений, с которым работает, боясь выйти за установленные самим им рамки, окончательно используя микроскоп как инструмент для забивания гвоздей...

Тем не менее, компьютерные технологии каждый день привлекают тысячи новых "жертв" — владельцев компьютеров. Производители компьютеров, компонентов и программного обеспечения используют для этого все возможные и невозможные пути агитации и рекламы, главным из которых является осознание "обреченности", простое понимание, что без компьютеров жить нельзя. При этом, покупая компьютер, мы часто знаем о нем не больше, чем житель современного города, решивший приобрести лошадь (где ее "парковать", чем кормить, какие команды она слушает, в конце концов, с какой стороны на нее садиться).

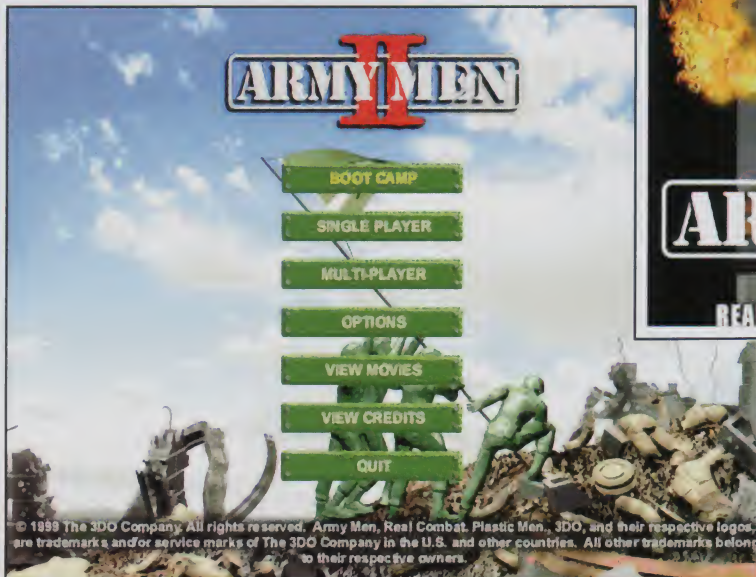
Пользователь, оставшись один на один с компьютером, вынужден самостоятельно решать многочисленные проблемы и прибегает к помощи разнообразных "специалистов", готовых немедленно выдать рецепт. Зачастую эти люди понимают в компьютерах не больше, чем шаман в медицине и после его "помощи пациенту" нужна уже не пропаганда гигиены, а реанимация...

Создавая наш клуб, мы преследуем простую цель избавить вас от страха перед компьютером, помочь вам научиться воспринимать его как инструмент, держать вас в курсе современных информационных технологий и, наконец, просто помочь вам в решении каждодневных больших и малых вопросов и проблем.

Мы надеемся на взаимное сотрудничество. В частности, мы надеемся, что, став однажды членом Клуба, вы в дальнейшем будете способствовать развитию и пропаганде наших идей, в конечном счете, развивая компьютерную грамотность масс.

В. Шаров

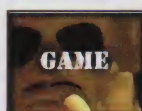




ARMY MEN

Алексей
Панишев

ВСЁ КАК У ВЗРОСЛЫХ



Паспорт

Army Men

Жанр: RTS
Разработчик: Studio 3DO
Издатель: 3DO

URL: www.3do.com

Системные требования:

ОС: Win95
Процессор: P 90 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 2X
SVGA w/ 1MB, mouse,
sound board
Players: 1-4

Зигмунд Фрейд, имя которого в наши дни известно широкой публике едва ли не лучше, чем имя, скажем, Эйнштейна, в качестве основной движущей силы человеческих страстей рассматривал впечатления, вынесенные **из детства**. Страхи и желания, предрассудки, идеалы и предпочтения – всё это, по утверждению Венского Доктора, тянется вслед за нами из глубоко дошкольного возраста. И, стало быть, тому, кто хочет подергать за самые сокровенные ниточки человеческой натуры, надо обращаться непосредственно к воспоминаниям детства. Желательно, конечно, творчески их перерабатывать.

Вот и заслуженно любимая играющим народом 3DO (любимая за множество увлекательных и нереальных игр, таких, например, как бессмертная серия Heroes of Might and Magic) решила возвратиться к истокам и выпустила в свет Army Men II – продолжение недавней своей разработки Army Men. И, судя по первым впечатлениям, не прогадала.

С самого начала Army Men была задумана и построена по-детски. Не просто как стратегическое/тактическое противостояние в реальном времени, а именно как война солдатиков. Пластиковых солдатиков величиной ровно в один дюйм. Такие солдатик – неременный атрибут практически каждой американской детской, где есть хотя бы один мальчишка: обыкновенные пехотинцы с винтовками и гранатометами, соот-

ветствующего размера танки и грузовички... И, конечно, один сержант.

Нашего командира, ведущего к победе армию зеленых солдатиков, зовут Sarge, что, собственно, и означает «сержант». Вместе с ним мы шаг за шагом прошли все миссии первой части Army Men, вытесняя ненавистных врагов бурого-горчичного цвета с игровой земли. Впрочем, почему ненавистных? Они не Чужие,

не монстры, не дикари, просто окраска у них другая. Из-за чего завязалась когда-то война — не слишком существенно. Много ли надо в детстве, чтобы начать игру? Только бы различать своих и врагов...

Сюжет Army Men II начинается там, где завершилось развитие предшествующей истории. Враг разбит и вытеснен, но куда? Погружение в глубины подсознания, которым нас так порадовали Army Men, оказалось не самым надежным. Итак, встречайте — пластиковые солдатики вашего детства врываются в реальный мир! В итоге армия Горчицных, по крайней мере то, что от неё осталось, проникла к нам на большую Землю, и дейст-

нометы (а как иначе вы сможете достать врага, коварно притаившегося в кастрюле?), милые сердцу геймера базуки (иначе с танками бороться трудновато), увеличительные стекла (нет сомнений, что вы все знаете, как их приме-

нять) и (внимание, хит сезона!) аэрозольный баллончик. Вам никогда в ранней молодости не приходило в голову, зачем взрослые дяди пишут на нем «беречь от детей»? Если нет, то вот он, ваш шанс. Даю маячок: особенно занимательным оказывается эффект, который производит баллончик (скорее всего, он все-таки заполнен лаком для волос... Впрочем, какая разница!) в сочетании со спичками. Вам о чем-нибудь говорить слово «напалм»? Если да,

Ах, как очаровательно тают вражеские солдатики под огненным ливнем, превращаясь в смешные липкие лужицы бурого пластика!



совый солдатик расплавлен вами в детстве просто ради того, чтобы посмотреть, как это будет выглядеть? Что же, теперь вы можете насладиться этим зрелищем за свои собственные деньги!

На пути к полному и окончательному истреблению противника встретится немало препятствий. Бой в кухне, скажем, оказывается гораздо более тяжелым, чем может показаться на первый взгляд, и потребует приложения не только тактического мышления, но и сообразительности про-

Армия Горчицных проникла к нам на большую Землю, и действие Army Men II развивается в интерьерах одного из типичных загородных американских коттеджей.



вие Army Men II разворачивается в интерьерах (и непосредственно прилегающих окрестностях) одного из типичных загородных американских коттеджей. В доме есть кухня, детская, кладовка, спальня; перед домом разбит небольшой цветник, зеленеет лужайка... Какой простор для крошечных, но смертельно опасных друг для друга врагов!

Интерфейс игры несколько изменился, став гораздо более удобным и практичным. Теперь стало возможным, как во всякой уважающей себя RTS, выделить мышкой сразу группу солдатиков и отправить их за боевой славой всех вместе, а не каждого по отдельности. Всё как у взрослых. Арсенал также слегка расширился, дополнившись в том числе и Таинственным Оружием Нового (нашего, то бишь) Мира. Помимо стандартных винтовок, на вооружении пластиковых бойцов находятся ми-

то он к вашим услугам. Ах, как очаровательно тают вражеские солдатики под огненным ливнем, превращаясь в смешные липкие лужицы бурого пластика! (Бррр... — Прим. отв. ред.) Признайтесь, ведь не один пластмас-

Удобная штука — цветочная ваза. Проковырял дырочку и ныкайся в ней, как в доте. И во все, что посягнет на неприкосновенность жилища, отвечаем бодрыми постреливаниями из базуки.



сто-таки квестового размаха. Как вам понравится такой, например, поворот событий: на вашем пути оказывается... включенная электроплитка с раскаленными докрасна конфорками. Да-да, солдатики по-прежнему пластиковые, и если вы направите их прямо вперед, то они попросту растают. Придется снять фуражку, почесать в затылке и прикинуть, каким же образом эту самую конфорку отключить... А форсирование раковины, заполненной грязной посудой, по гати из вилок и ножей? Это же настоящий простор для вашего полководческого таланта!

Мир взрослых диктует свои реалии, и маленьким солдатам приходится нелегко. Мало того, что противник не менее изощрен в применении самых свежих тактических приемов и современных вооружений, — приходится отвлекаться еще и на дикую природу. Своеобразную, конечно, природу, но весьма и весьма недружелюбную к вам. Обыкновенные тараканы (хорошо еще, не южноамериканские кукарачи) — это вам не безобидные (ну хорошо, сравни-

тельно безобидные) пластмассовые танчики, их хитиновая броня пробивается с очень большим трудом! А пока вы занимаетесь уничтожением насекомых (вот бы еще получать за это бонус!), враг



Вот незадача! Не только солдатики игрушечные — самолет, так похожий на настоящий, при обстреле загорелся! И нет, чтобы красиво взорваться, разбрасывая лопасти, — растекся в лепешку. Тоже красиво.



Самое любимое оружие — аэрозольный баллончик с выдающимися огнемётными данными. Пишкнул, и враг превратился в невразумительную лепешку.

оказывается очень непросто подстрелить горчичных камикдзе на безопасной дистанции. И снова приходится задуматься, какое у этой проблемы может найтись нетривиальное решение...

достижима. Army Men II — воплощение мальчишеской мечты, игра для всех возрастов. Ведь каждому, будь он даже настоящим боевым генералом, приятно иногда почувствовать себя ребенком.



не дремлет. Он готов на все. В одной из миссий, когда вы уже выбрались из дома на небольшую лужайку и пытаетесь обезвредить вражеского командира, его подчиненные отбрасывают инстинкт самосохранения (впрочем, есть ли он у пластиковых солдатиков?) и с привязанными к спинам толстыми шашками бросаются на ваших бойцов. Поскольку цветочки и травка вокруг представляются вам тропическим лесом,



И таких небольших, но занимательных задачек на сообразительность в игре много.

Конечно, в Army Men II присутствует и многопользовательский режим. Варианты multiplayer'a многообразны — можно сыграть в исполненный спортивного духа захват флага, а можно и просто порадовать себя и товарищей роскошным сражением-свалкой. Море огня, грохот разрывов, стрекот очередей и гулкие хлопки минометных выстрелов — разве не так представляет себе войну восторженный мальчишка? И конечно же, поскольку солдатики игрушечные, никакой крови в игре нет. Максимум — аккуратные бурые лужицы расплавленного пластика и мелкие обломки неудачников... Торжествующий дух детства.

В отношении графики особенных нововведений в игре нет: она полностью сделана на базе того же движка, что и первая часть, и, конечно же, не может считаться шедевром графических технологий на сегодняшний день, да и не претендует на это. Но зато минимальные требования к системе у нее действительно минимальны, а прорисовка деталей... На прорисовку вы просто перестанете обращать внимание после первых пятнадцати минут игры. Потому что будете захвачены действием и полностью перенесетесь в увлекательный мир детской, в которой каким-то чудом ожили вдруг ваши верные пластмассовые солдатики...

Army Men II — воплощение мальчишеской мечты, игра для всех возрастов. Ведь каждому, будь он даже настоящим боевым генералом, приятно иногда почувствовать себя ребенком.





Дмитрий Резников

KING'S QUEST VIII: THE MASK OF ETERNITY

Недобрая сказка от уставших людей

Есть одно очень хорошее английское слово, которым можно кратко охарактеризовать новое творение Роберты Вильямс: **hollow**. По идее переводится оно как «пустое», но на самом деле обозначает некоторую особенную пустоту.

Паспорт

King's Quest VIII

Жанр: action-квест
Разработчик: Sierra On-Line
Издатель: Sierra Studios

URL: www.sierrastudios.com/

Системные требования:

ОС: Win95
Процессор: P 166 МГц
RAM: 16 Мбайт

Нollow бывает гнилое дерево, которое стоит вроде посреди леса и зимой внешне почти ничем не отличается от собратьев, но на самом деле внутри — сплошная гниль; и когда приходит весна, то все видят, что дерево это подлежит немедленному удалению. Hollow — это звук, который получается, если постучать по пустому баку из-под мазута. Hollow — это когда есть оболочка, но очень настойчиво скрывающая пустоту.

Впрочем, тем же словом, по-моему, можно охарактеризовать любое творение жены основателя Sierra. King's Quest'ы были хитами, но хитовость эта объяснялась отсутствием чего-либо еще на рын-

ке. Sierra первая придумала обернуть Adventure (текстовую игру-предшественницу жанра) в графическую обертку, не потрудившись при этом хоть сколько-то изменить содержание. Как была Adventure тупым собиранием ценностей в дуплах и норах, так и остался King's Quest походами по экранам и выискиванием дырок с золотыми амулетами. Но поскольку это была первая адвенчура с графикой, она была бестселлером. Почему-то Роберта Вильямс решила, что причина тому не в графике, а в «гениальном» сюжете, и принялась клепать такие же «игры» и дальше. И хотя отдельные фанаты по старой памяти

их покупали, к шестой серии проект стал почти убыточным.

Тогда авторша задумалась и сделала единственную достойную, на мой взгляд, игру во всей серии: King's Quest VII, четко ориентированный на детскую аудиторию, с «диснеевской» графикой, с тетенькой-королевой-матерью в главной роли, с хорошо продуманным сюжетом и, главное, понятной логикой игровых задач. С этого, строго говоря, надо было и начинать: King's Quest на фэнтези никогда не тянул, а добрая сказка — жанр детский; и КК вполне мог бы заменить Mother Goose того же автора. Но не тут-то было.



Седьмая серия мыльной оперы про королей вызвала шумное раздражение многочисленных, но голосистых старых фанатов сериала, а новых почти не приобрела, потому что нормальные люди давно уже на игры со словами King's Quest в названии не обращали внимания. Да и рекламировалась седьмая серия как-то не так, как следовало: вроде и не детская игра, а графика «от художников студии Уолта Диснея». В общем, проект снова провалился, хотя и обидно лично мне.

Нормальная фирма давно бы закрыла всю серию за ненадобностью. Но Sierra поступила иначе: закрыт был значительно более удачный Space Quest, что, впрочем, и понятно, учитывая семейность бизнеса. И Роберта Вильямс, сде-

По «квестовым элементам» восьмая серия вернулась на уровень первой, если не ниже.

щадки, совершает корявые пассы руками — бабах, штука, лежавшая на пьедестале в центре площадки, разлетается на куски, и вместе с ней во всю округу распространяется серая пыль, как после ядерного взрыва. Герой игры — не король на сей раз, а простой худож-

ник (!) — идет в гости к подруге, после чего происходит неестественно озвученный диалог в духе: «Привет, как твоя матушка?» — «Все так же... Ой! Что это! ЗЛО какое-то!!!» — «Не подходи, я посмотрю... ААА! Кто-то за это

ЗЛО ответит!!!». Девушка превратилась в мерзкий камень, голубое небо почернело. Один наш герой стоит, смело смотря вперед. Он знает, ЗЛО не пройдет. ДОБРО победит. Патетика игры могла бы быть смешной или вызывающей сочувствие, но от постоянных

В итоге
Создается впечатление, что KQ8 делался чудовищно уставшими от жизни людьми, работающими за зарплату, и которым глубоко плевать на результат своей деятельности.

ший волшебник объясняет ему, что он был ВЫБРАН ДОБРОМ для борьбы со ЗЛОМ. Герой наш, конечно, отвечает: «Хорошо, добрый сэр, я буду бороться со ЗЛОМ до самой полной и окончательной победы ДОБРА». Ему надо найти недостающие четыре куска маски. Искать, разумеется, предстоит в дуплах и норах, но дупла и норы разбросаны по разным землям, в которые сперва еще надо попасть. А чтобы туда попасть, надо бить монстров, решать безумно бессмысленные «квестовые задачки» и сообщать всем вокруг, как мы будем бороться со ЗЛОМ.

По «квестовым элементам» восьмая серия вернулась на уровень первой, если не ниже. В последних KQ все-таки изредка встречались умные задачки. В восьмом — их нет. За примерами далеко ходить не надо. Вот, в начале игры нам надо раздобыть веревку с крюком, чтобы лазить на стены. По совершенно необъяснимой



лав небольшую передышку в виде чудовищной «Фантасмагории» (которая некоторым почему-то даже понравилась), вернулась к любимому детищу, решив изменить его иным способом: теперь это «темная, мрачная RPG». О, Боже, подумали мы. Что-то будет. И вот оно, чудо-юдо, перед нами.

Трудно подобрать слова для описания восьмой серии King's Quest. Создается впечатление, что KQ8 делался чудовищно уставшими от жизни людьми, работающими за зарплату, и которым глубоко плевать на результат своей деятельности.

Королевство Давентри. Король Грэхэм стоит перед магическим зеркалом, с которым были связаны нудные события одной из прошлых серий. В зеркале виден висящий в небе кусок земли, на него наезжает камера. Темная фигура подходит к центру квадратной пло-

повторений слов ЗЛО и ДОБРО тошнить начинает уже минут через пятнадцать игры. Все жители деревни превратились в камни, к каждому наш герой обращается с почти одинаковой речью содержания наподобие:

«О добрый житель моей хорошей деревни! Какое злое зло с тобой приключилось! Но будь уверен, я приложу все усилия, чтобы ты смог снова ходить по нашей доброй земле!». Коронная фраза, которая могла бы стать эпитафией: «I shall fight this... this evil!» Думается,

что по количеству употребления самих слов «зло» и «добро» KQ8 точно займет первое место в истории компьютерных игр (да и кино с литературой тоже, пожалуй).

Впрочем, каков сюжет, таков и дизайн. Злой враг разрушил упомянутую в названии маску, куски которой разлетелись по разным частям земли, а один оказался в руках нашего героя. Недоокаменев-

причине веревка эта находится на водяной мельнице. Мало того, она висит на стене на втором этаже этого сооружения, а сам этот второй этаж был сделан совершенно непонятно для чего, ибо лестницы на него нет. Чтоб туда попасть, надо остановить мельницу, для чего перегородить русло реки деревом.



Дерево это — самое толстое в деревне и, попутно, единственное, которое наш герой может срубить. Во времена Grim Fandango подобный сюжет вызывает отвращение чужести. Топор для срубания дерева и использования в качестве оружия по не менее загадочным причинам воткнул в потолок (!) на ветряной мельнице. Интерьер этой мельницы — полная пустота в четырех стенах, единственным украшением которой является непонятно откуда здесь взявшаяся связка сена (которую надо двигать). Авторская фантазия просто бьет ключом...

Или взять «Мир Мертвых» (это вторая большая земля в игре). Собой он представляет эдакий лабиринт, а попутно — склад дешевой сувенирной керамики. Как иначе объяснить обилие огромных деревянных ящиков и одинаковых кувшинов на подставках, я не знаю. Все это сопровождается выскакиванием из-за углов скелетов с ду-

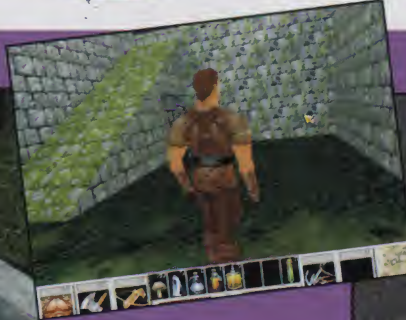
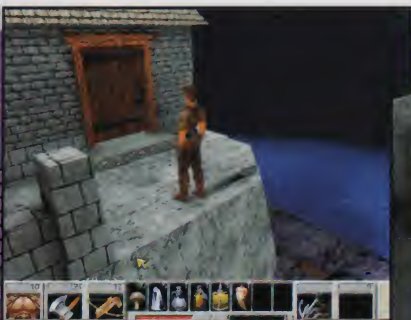
страшно начинало становиться от повсеместного засилья ЗЛА.

Техническое исполнение KQ8 соответствует Sierra'овскому стандарту: «на каждый мегабайт — по мегабагу». Патч уже вышел, но дело не в нем. KQ8 «революционен» для серии, так как он трехмерен. Трехмерная графика тормозит безбожно и необъяснимо, и при этом по качеству картинки и в подметки не годится даже не самому новому первому «Квэйку». На втором «Пентиуме» при наличии 3Dfx, а авторы рекомендуют выключать опцию «динамическое освещение», а также все тени. Каждый мир грузится добрых пять минут, причем так и остается непонятным, что же именно грузилось, собственно: миры однообразны и некрасивы, как Corridor 7. Монстры и герой постоянно наполовину уходят в стены, а отдельные предметы наш герой запросто



вряд ли найдут в KQ8 что-то для себя интересное.

Вывод простой: KQ8 демонстрирует истощение запаса фантазии,



бинками и луками, а также псевдодревнеегипетскими фольклорными добавочками, от которых у любого мало-мальски знакомого с мифологией человека волосы станут на голове дыбом. Кувшины и ящики наш герой, борющийся со ЗЛОМ, конечно, должен все разбить, так как внутри лежат грибы и прочие атрибуты восстановления здоровья.

Все это преподносится на полном серьезе, как мрачная игра для взрослых, здоровых, умственно полноценных людей. Что вы, для разрядки нагнетенной мрачной атмосферы нам предлагают милые дизайнерские шуточки. Вот, рядом с одним из квадратных домов есть единственный во всей деревне (!) сухой колодезь. Открываем дверь и видим сидящего монстра, который читает газету, а потом испуганно смотрит на нас, вскакивает, газету сворачивает и использует как дубину. Ха... Ха... Атмосфера немного разрядилась, а то нам уже

сквозь них способен пролихнуться. Игра периодически вываливается в систему из-за ошибок. Все лестницы сделаны в виде наклонных плоскостей: то ли лень дизайнеру проектировать было, то ли при наличии ступенек тормоза были бы просто неприличными, не знаю. Но выглядят такие лестницы столь же нелепо, как и все остальное в игре.

Ролеплеинг упоминать просто не хочется. Герой наш машет топором и мечом, рубит однообразных монстров и, по мере боевых побед и квестовых достижений, набирается опыта, тем самым повышая свой «уровень». От повышения уровня он становится сильнее и лучше пользуется оружием. Кроме того, героя можно одевать в броню, которая по мере движения вперед становится все прочнее. Никаких характеристик у героя нет, так что любители настоящих ролевых игр

которым обладала Роберта Вильямс. Привыкла Sierra быть лидером в квестах и вообще в компьютерных играх и упорно не желает замечать, что время идет вперед и ав-

Вся игра — сплошные бесплодные потуги создать что-то интересное на абсолютно пустом месте.

Техническое исполнение KQ8 соответствует Sierra'овскому стандарту: «на каждый мегабайт — по мегабагу».

торитеты давно уже поменялись. Что прогресс выражается не только в технических требованиях, трехмерной графике да внесении новых экшновых элементов в игры. Наличие сколько-нибудь умного сюжета и творческой работы сьерровское начальство упорно считает блажью и совершенно ненужным элементом игры. Восьмым «Королевским приключением» демонстрируется сьерровская уверенность в том, что народ будет кушать все, что угодно, лишь бы был фирменный значок да знакомое название. Но у меня есть сильное сомнение, что кто-либо после KQ8 станет покупать еще один сьерровский продукт.



Небольшая видеигра как бонус



PRO PINBALL: BIG RACE USA

Иван Шаров

Устал думать? Покатай шарики...

Отключать **тотально мозги** иногда бывает значительно полезнее, чем постоянно помнить, какого именно врага, на каком уровне, из чего надо расстрелять, чтобы получить очередной ключ.

Паспорт

GRAND TOURING

Жанр: пинбольный аппарат

Разработчик: Cunning

Developments

URL: www.empire.co.uk

Издатель: Empire Interactive

Системные требования:

ОС: DOS/Win95

Процессор: P 90 (P2-266) МГц

RAM: 16 (64) Мбайт

Video: SVGA 1Мбайт
(PCI 8Мбайт)

Пинбол — игра про стальные шары, которые с помощью двух или более лопаток выпившие пива люди гоняют по наклонной доске внутри стеклянной коробки. Лопатки управляются кнопками, на наклонной доске расположены всевозможные предметы, дырки и желоба, а внизу доски, за лопатками, имеется гнездо, в которое шары норовят неизбежно попасть. А выпивший пива человек всеми силами ему препятствует. Аппарат сей можно лицезреть в различных кабаках, особенно не в



Стол можно рассмотреть с мельчайших деталей.

наших, а также у богатых американских фанатов пива.

В компьютерном варианте пинбол существует уже достаточно давно и, пожалуй, не знает себе равных по тупости и в то же самое

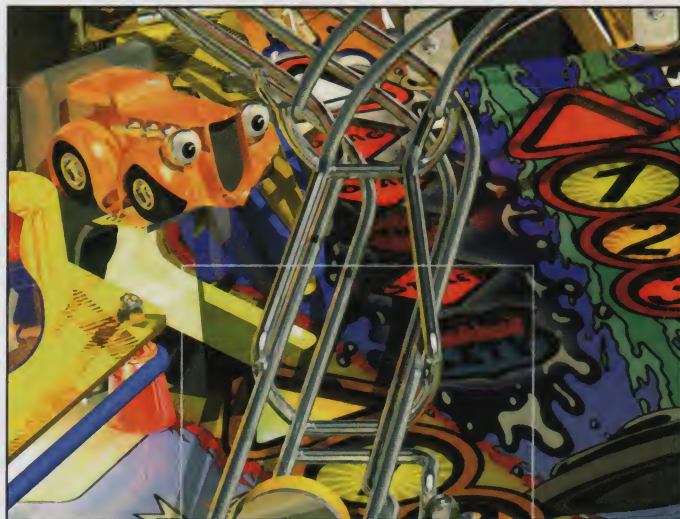
время чрезвычайной увлекательности игрового процесса. «Тупость» в данном случае со знаком плюс: отключать тотально мозги иногда бывает значительно полезнее, чем

постоянно помнить, какого именно врага, на каком уровне, из чего надо расстрелять, чтобы получить очередной ключ. В пинболе никаких врагов нет, гоняешь себе шарик до посинения, и все дела. Единственная проблема: за ним можно просидеть много часов, дней и недель жизни.

Компьютерные пинболы обычно отличаются от настоящих отсутствием стеклянного ящика. Вместо этого на экране изображается доска, как правило, скроллирующаяся по мере

Кстати,

у Cunning Developments
есть такой бзик: они де-
лают свои пинболы ис-
ключительно похожими
на настоящие аппараты.
Игрушка стоит примерно
в сто раз дешевле, чем
аппарат, и при этом
обеспечивает совершен-
но те же ощущения.



Стол Big Ract USA обладает сюжетом и

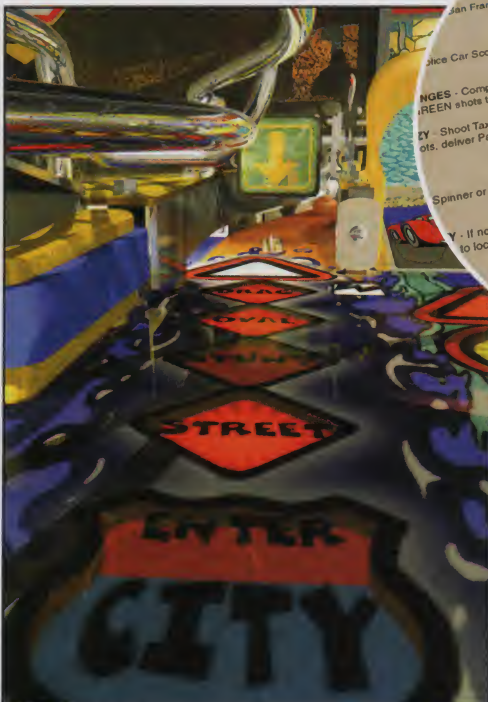
просто огромным и немислимым

количеством правил набора очков.

движения шара вверх-вниз (как-никак монитор имеет малость иную форму). Зато в компьютерных пинболах на одну игрушку

приходится четыре и более столов, не надо опускать монет, и (в плохих вариантах) есть некоторые

не существующий, но от того не менее тщательно проработанный и реальный. Факт единичности стола может вызвать неприятное



HOW TO PLAY BIG RACE USA

San Francisco to compete in The Cup

Car Scoop to start a City Mode. Shoot all WHITE shots to complete a City 1

ES - Complete 3-2-1 on Saucer, Left Ramp, Right Ramp, or Right Orbit to start 5

EN shots to complete Speedway Challenge and light Left Orbit for Speedway Fin

Shoot Taxi to light Taxi for Passenger Locks. Lock 2-4 balls in Taxi to start Passen

deliver Passengers, and earn Cash

Spinner or Taxi to increase speed. Make any shot to reduce distance to next city

Y - If not lit, increase speed to 56 mph to light U-Turn for Speed Trap. Shoot 1

to lock ball and start Police Chase Frenzy. Shoot Taxi to light U-Turn for Ja

shots to light Police Car Scoop for Start Duel. Shoot lit GREEN

oot Taxi Scoop to win Duel and improve grid position for Th

Deve

специфически
компьютерные
прибамбасы, в
настоящем пинболе
невозможные
(выползает
огнедышащий
дракон и
принимается
плавить шары своим
похмельным
дыханием).
Cunning

Developments пошли другим путем. Вернее, несколько иным. В первой версии Pro Pinball (которая так и называлась, Pro Pinball) эта фирма сделала точные копии двух реально существующих и самых популярных пинбольных столов, намеренно избежав скроллинга: на столы можно смотреть с точки зрения игрока, то есть в перспективе. Результат был весьма впечатляющим: до сих пор нескроллирующиеся пинболы поражали некоторой убогостью, а тут такое...

И вот продолжение. На сей раз, правда, стол всего один и в природе

удивление у старых фанатов компьютерного пинбола. Во всяком случае до того, как они запустят эту игрушку. У Cunning Developments есть такой бзик: они делают свои пинболы исключительно похожими на настоящие аппараты. Объяснение такое: компьютерная игрушка стоит примерно в сто раз дешевле, чем аппарат, и при этом обеспечивает совершенно те же ощущения. В Pro Pinball у столов, например, есть встроенное меню настроек, полностью соответствующее аналогичному у их деревянно-стеклянных собратьев. С его помощью оператор может не только настроить стол таким образом, чтобы он и денег приносил нужное количество, и публику не отпугивал (с помощью меню настраиваются отдельные игровые правила и меняется размер некоторых гнезд), но и провести «аудит»: выяснить, сколько народу играло на этом аппарате, когда, сколько монет было накидано и сколько рекордов побито. Инструкция к игре сделана в виде почти точной копии

инструкций к настоящим аппаратам, с разделом Operator Manual, где подробно расписывается, как пользоваться операторскими настройками. Чума, да и только.

Как положено современному пинбольному аппарату, стол Big Race USA обладает сюжетом и просто огромным и немислимым количеством всевозможных правил набора очков. Повествует он про нелегкие таксистские будни в США: таксисту предстоит путешествовать по городам с востока на запад, по ходу дела участвуя во всевозможных делах наподобие доставки пассажиров-террористов в аэропорт, гонок с полицией и отражения нашествия Недобрых Инопланетян, после чего двигаться в обратном направлении в ходе Большой Гонки, выиграв которую, он имеет возможность снова вернуться на запад и проучаствовать в По-настоящему Большой Гонке. Правда, чтобы все

Разумеется,
как и в любой хорошей симуляции пинбола, стол можно пихать. В Pro Pinball это можно делать тремя способами: снизу и по одному на каждый бок. Как и на настоящем аппарате, злоупотребление пиханием приводит к «тилту» — состоянию зависания.



располагать часами десятию свободной времени. Все это,

человеков. Графика и эффекты сделаны просто великолепно, а



это сделать, надо не только обладать удивительной реакцией и подвижностью пальцев, но и



Меню оператора



разумеется, делается с помощью вдвигания шарика во всевозможные дырки, гнезда, дорожки, дверцы и прочая.

Как и в любой хорошей симуляции пинбола, стол можно пихать. В Pro Pinball это можно делать тремя способами: снизу и по одному на каждый бок. Как и на настоящем аппарате, злоупотребление пиханием приводит к «тилту» — состоянию зависания, когда лампочки грустно гаснут, а шар скатывается в гнездо (происходит потеря одного шара). Для наблюдения за происходящим можно выбрать один из трех доступных углов обзора, примерно соответствующих реальному росту

упоминание 8-мегабайтной видеокарточки в рекомендуемых системных требованиях не случайно: максимальное разрешение, доступное в игре, — 1600x1200. Правда, нужна и сильная машина. Поддержки 3D-ускорителей в Pro Pinball нет.

Наконец, впервые появилось новшество: игра с кем-либо по сети или через Интернет. Игроку вдвоем, соревнуясь, кто быстрее попадет в нужную цель. Как это выглядит, честно скажу, не знаю: нет у меня знакомых обладателей того же диска. Да и не очень мне интересно: пинбол все-таки игра либо для одного, либо для компании, но играющей по очереди. А во всех остальных отношениях Big Race USA, пожалуй, лучший пинбольный симулятор на свете. Хотя лично мне старая добрая Pinball Fantasies нравится больше... Но я к ней привык, славная игрушка, но по реалистичности, конечно, до Pro Pinball'a ей далеко.

205



Самолет самолету — волк. Вот что мне нравится, так это маленький экранчик в уголке — мечта садиста. Это, так сказать, для «красот», то есть сбили супостата и наблюдайте за его деструкцией. Красота...

Алис Чирок

FIGHTER PILOT

Учебная команда для начинающих пилотов

В полку **симуляторов**-леталок прибыло. Тут вам и самолет воздушного слежения AWACS, и невидимка EF-111, и тактические истребители (F/A-18 и F-22), и истребители-бомбардировщики F-4G... Уже интересно?

Но не стоит радоваться раньше времени, все равно на всех этих моделях вы полетать не сможете, хотя в игре они присутствуют. В качестве воздушной поддержки со стороны AI. Продукт компании **Electronic Arts** стоит недорого, всего около \$20. Следовательно, ожидать от игры чего-то суперхитового было бы, мягко говоря, неправильно. Не ожидаете? Ну, и правильно делаете.

В предлагаемой леталке все заварушки протекают на Среднем Востоке. Вас ждут 24 миссии, куда входит задание по

уничтожению секретного склада боеприпасов в Ираке и заброска антитеррористов в Иран для разоблачения группы афганских террористов. Перед началом каждой миссии вас проинструктирует генерал Мервин, который является вашим непосредственным командиром-отцом родным. Вот только свои наставления (замечу: довольно дельные) он произносит тоном страхового агента, а не руководителя специального

антитеррористического авиаотряда. Да и вообще, так ли это важно? Главное в другом: что представляет собой эта игра — **Fighter Pilot**?

А представляет она собой следующее — продукт, призванный ввести начинающих геймеров в мир воздушных боев. Иначе говоря, это нечто похожее на **Jet Combat for Dummies** с его простейшим вооружением и панелью управления.

В таких играх можно насладиться полетами, даже не имея под рукой джойстика. Как пишет издатель, в эту штуковину можно играть на стандартном PC. Естественно, можно, только придется обойтись клавиатурой и мышью,



Паспорт

FIGHTER PILOT

Жанр: flight-симулятор
Разработчик: Charybdis Enterprises
Издатель: Electronic Arts
URL: <http://www.ea.com/>

Системные требования:

OS: Windows 95/98
Процессор: Pentium 166
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x/8x
Video: SVGA 2 Мбайт, mouse, sound board
85 Мбайт на HDD

результатом чего станет утеря некоторых впечатлений.

Я не буду пересказывать суть миссий. Если вы приобретете вышеозначенную игру, сами все увидите и услышите. Скажу только, что они разнообразны и скучать вам будет некогда. Кстати, о поддержке с воздуха: вы вполне можете обойтись без нее

запутался бы в них, поэтому все дисплеи сведены к одному, «перспективному», который предлагает панорамный вид арены боевых действий. Эта уравниловка имеет свои плюсы, потому что вам не придется беспокоиться относительно расхода топлива и о том, как работают различные системы вашего металлического

Все дисплеи сведены к одному, «перспективному», который предлагает панорамный вид арены боевых действий.

и успешно одолеть всех врагов. Если же вам не терпится посмотреть, как это будет выглядеть на экране монитора, придется запомнить одну несложную команду — call for help.

Поговорим немного об авиапарке. В игре представлены четыре вида самолетов — F/A-18

друга — графические дисплеи и ставшие уже привычными в симуляторах hit points высветят всю необходимую информацию.

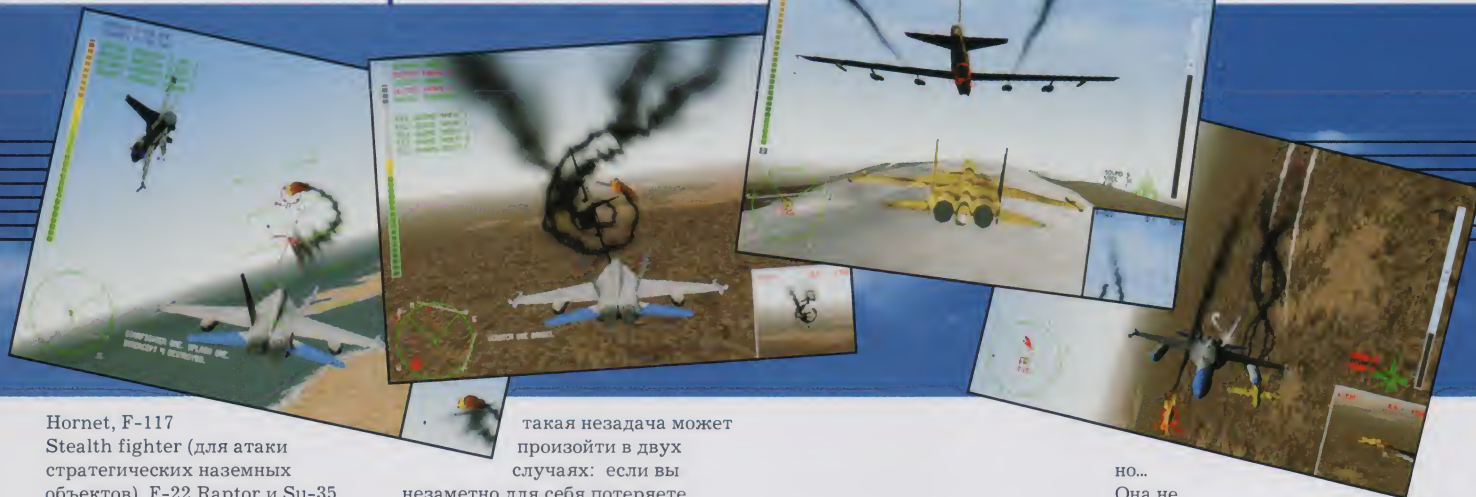
Конечно, можно упомянуть о неприятных обстоятельствах, при которых ваш послушный малыш вбуравится носом в землю, но стоит ли? Наверное, да. Так вот,

Запуск ракет с вашего борта дублируется мигающей надписью: SHOOT на панели приборов.

Однако надпись появляется в том случае, когда цель находится достаточно близко, хорошо держится на прицеле и уничтожение противника — дело решенное и почти стопроцентное. Строго говоря, эта игра не для

серьезных фанатов летательных симуляторов. Даже ветеран компьютерных игр, который ни разу в жизни не брался за симуляторы, сможет отлетать в **Fighter Pilot** без проблем за несколько часов.

Графика в этом продукте не то чтобы совсем плоха,



Hornet, F-117 Stealth fighter (для атаки стратегических наземных объектов), F-22 Raptor и Su-35 Flanker (истребители-перехватчики). Но все различие между этими типами летательных машин — максимальная скорость и запас боекомплекта, который

такая незадача может произойти в двух случаях: если вы незаметно для себя потеряете высоту и стрелка высотомера окажется на отметке «0» (а уж гравитация довершит остальное) или если вы намеренно направите нос вашей боевой машины к земле.

Поэтому семь раз подумайте перед тем, как сделать что-нибудь с высотой полета.

Примечательно, что в этой игрушке при выбранном вами максимальном уровне сложности (expert) во избежание попадания

в ваш самолет SAM'ов и ракет класса воздух-воздух недостаточного нескольких точных поворотов и случайных ответных выстрелов.



они могут унести на своих крыльях. Если бы разработчики сохранили индивидуальность каждого копитта, геймер просто

Вообще-то

эта игра — не для серьезных фанатов летательных симуляторов. Даже ветеран компьютерных игр, который ни разу в жизни не брался за симуляторы, сможет отлетать в **Fighter Pilot** без проблем за несколько часов.

но... Она не сравнима с играми жанра action даже двух-трехлетней давности. В общем, восхититься ею смогут лишь те игроки, которые ни разу не видели карту 3D в действии. При наличии выбора, состоящего из десятка других игр в жанре action-simulation-flying, я бы выбрал что угодно, только не **Fighter Pilot**. А с другой стороны... Если есть человек, ни разу не игравший в компьютер, но теперь заимевший это наказание XX века, и у него в машине стоит видеокарта, поддерживающая 3DFx, кто знает, может, игра **Fighter Pilot** сумеет подружиться с этим человеком и вызвать у него интерес на какое-то минимальное время. ✎



Эти машины родом из Чикаго, им не страшны никакие дороги! А водитель — простой российский геймер, один из тех западных лихачей. Не поспамим родную землю, победим и увезем доллары в страну плохих дорог. И построим хорошие.



Василий Балуев

SPEED BUSTERS

Пожиратели дорог

Он тупо смотрел в лежащий на столе листок бумаги. «Наследство, наследство, — горячечно скакали в голове мысли. — Что теперь с ним делать?» Честно говоря, фантазии заурядного копа из маленького техасского городка не уходили далее нескольких упаковок ледяного пива и «Магнума» 45-го калибра, виденного им недавно в оружейном магазине в столице штата, где он был на сборах.

Да и то, откуда взяться фантазии и желаниям у человека, который более тридцати лет провел в самом что ни на есть захолустье, копаясь в огороде да окорачивая местных пьяниц в баре. Ну, и иногда отлавливал нарушителей правил дорожного движения, которые, польстившись на безлюдную дорогу, безбожно превышали установленную бог весть кем скорость в 70 миль. А тут такое... Что теперь ему делать?

Из виденных по телеку фильмов он мог почерпнуть только одну идею. Там копы, или еще кто, получив гигантское наследство, с маху бросали на стол свой значок и пистолет, посылали куда глаза глядят всевозможное начальство и отправлялись на Багамы, лицезреть крутящих задом мулаток. Но... Как говорится, близок локоть, да зуб неймет. Багамы — это, конечно, здорово. Только вот Клаудия, жена верная, оторвет ноги вместе с остальными предметами, если только решит,

что ему подобная мысль закралась в голову. Может, жене сказать? Ага, скажешь, тут же без цента останешься, все в семейный бюджет, как в прорву, рухнет. А ведь жалко, целый миллион, как-никак, полновесной зелени. Да и кого посылать, если он на ближайшие полтысячи миль сам себе начальник?

И откуда этот дядя взялся, ведь не видел же его ни разу? Ну, земля ему пухом.

Полицейский поднялся из-за стола, небрежно сгреб



Паспорт

SPEED BUSTERS

Жанр: автосимулятор
Разработчик: Ubi Soft
Entertainment

<http://www.ubisoft.com/>

Издатель: Ubi Soft
Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: Pentium 133 (200),
RAM: 16 Мбайт
Voodoo2

официальное извещение и сунул его в карман. Потом достал из холодильника свежий рожок мороженого, до которого был весьма охоч, и, поправив на обвисающем животе форменные брюки, вышел на улицу. И тут...

Казалось, весь объем деревушки заполнял рев двигателя, несшийся от находящегося неподалеку федерального шоссе. «Опять какой-то лихач мчится», — промелькнула мысль. Мороженное, мгновенно размлев на жаре, бесформенным комком упало на брюки, но полицейский не обратил на это никакого внимания. Его обуял охотничий азарт.

Засев на своем излюбленном месте, полицейский замерил скорость пролетевшего мимо в клубах пыли спортивного «феррари». «Мать честная, вот дает», — невольно воскликнул он. Датчик показывал сто сорок миль.

долларов — все, что было в полицейском бумажнике. Водитель так и застыл, глядя на удаляющегося вприпрыжку и что-то насвистывающего себе под нос странного полицейского.

Всем сестрам по серьгам

Интересен сам подход разработчиков этих очередных гонок к созданию сценария. Мы уже привыкли, что автосимуляторы бывают трех видов. Первый, самый простой, заключается в бездумном метании по кругу или, в лучшем случае, по трассе на различных автомобилях и в стремлении прийти первым. Такое впечатление, что эти игры спонсируются производителями автотехники — великолепная графика и детализация, точное соответствие физическим и погодным условиям, наслаждение от езды на

тивника. Есть в этом что-то, особенно для водителей-москвичей. Как иногда хочется, стоя в пробке где-нибудь на Тверской, всадить впереди стоящим из всего бортового арсенала. Кстати, надо сказать, что таких игр уже давненько не видать на нашем рынке. Ну и третий, самый, с моей точки зрения, продвинутый тип автосимуляторов — гонки с эле-

Здесь покупать приходится все, кроме разве что горючего.

ментами менеджмента (или маркетинга, это уж кому как больше нравится). Speed Busters как раз к таким и относится. Здесь покупать приходится все, кроме разве что горючего. Надкрылки, подголовники, топливо для ускорителя, карты, не говоря уж о самой машине или запчастях. И пусть наличествующие в игре автомобили не известны широкому российскому автолюбителю, это с лихвой ком-



Полицейский бросился к своей машине и рванул в погоню.

Догнать нарушителя удалось только через несколько километров, когда тот сам сбросил скорость. Употевший коп выбрался из раскаленного чрева полицейского автомобиля и вразвалочку направился к лихачу, с удовольствием размышляя о том, какова будет сумма штрафа. И тут неожиданно в голову ему пришла совершенно невероятная мысль. Он даже чуть не подпрыгнул от удовольствия. Почему бы и нет?

Водитель ярко красного «феррари» ждал его, не вылезая из-за баранки, лишь искоса поглядывая на сидевшую рядом девицу. Коп подошел поближе и, мило улыбаясь во все тридцать четыре зуба, попросил водительское удостоверение. Взглянул, кивнул небрежно и вернул документы. Любо-дорого было поглядеть на выражение лица водителя, когда из-под корочек выпала пачка

«мерседесе» или «астин мартине». И более ничего. Три-четыре заезда, и игра летит в ящик стола, где и поселяется до следующего поколения. Второй тип — бое-



вые гонки. Их предшественник — Death Track (на моей памяти первый) отличался большим выбором вооружения и беспощадным уничтожением техники про-

пенсирруется сложностью трасс, поворотами и разнообразными примочками.

Итак, вернемся к сценарию. Кому, интересно, могла прийти в голову мысль, что добропорядочные американские полицейские вместо того, чтобы



штрафовать нарушителей, начнут им деньги раздавать? Это горячий бред. А сидящий на дороге и изредка помахивающий кулаком Кинг-Конг? А тиранозавр, выкидывающий грузовик из ангара? М-да, уважаемые разработчики. Я не виню их за такие изыски, но ведь надо и меру знать. Хотя... Так, наверное, интересней.

Смысл этой игры заключается в преодолении нескольких трасс различной степени сложности на максимально доступной скорости. Скорость эту контролируют расставленные тут и там полицейские посты, а по результатам гонки устраивается раздача зеленых слонов. Нет, не тех, которые родственники зеленых человечков, просто доллары, сами понимаете.

Заработанные таким удивительным образом средства идут на починку автомобиля, закупку новых

Кстати,
реальные повреждения подразумевают и реальный ремонт. Машину приходится чинить так же, как и разбивал — по процентам.

видно, что оно плоское и нарисованное, но, когда летишь в автомобиле с высоты в несколько сотен метров, как-то все равно, во что врежешься — в плоскую поверхность или в просчитанные миллионы полигонов. Легче от этого не станет.

А машины в игре бьются по настоящему. Попробуйте разогнаться на ускорителе до 300 километров в час, а потом влететь в столб. Честно говоря, не очень уверен, что ваш автомобиль после этого отскочит назад, но такова уж специфика игры, зато крышки капота и бамперы отлетают, как в жизни, а стекла разбиваются с явным осколочным звуком. Ну, и если разрушения автомобиля перевалят за

обалдевшего полицейского в приятной уверенности, что на финише тебя уже ждут возжеленные баксы.

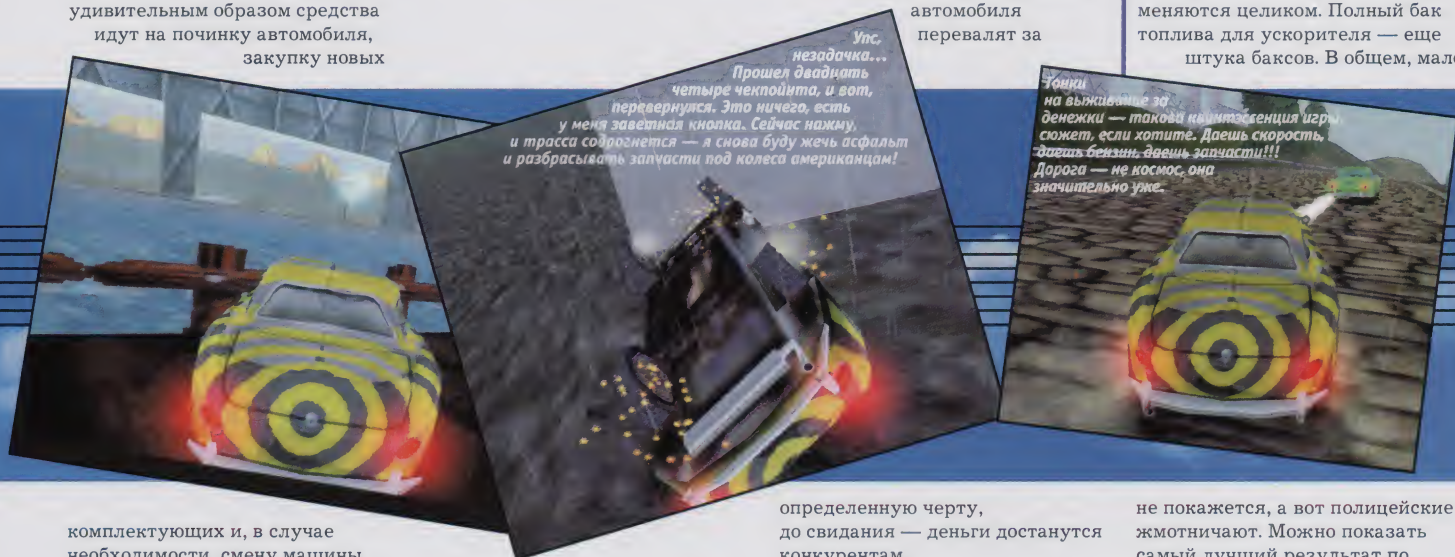
Кому чинить, паять, красить?

Реальные повреждения подразумевают и реальный ремонт. Если вам случилось попадать в дорожные происшествия, вы знаете, какое это нелегкое дело.

Поверьте, в этой игре те же проблемы, разве что те, в кого врезался, не очень давят с продажей квартиры.

Машину приходится чинить так же, как и разбивал — по процентам. 1000 долларов — десять или около того процентов. Колеса меняются целиком. Полный бак топлива для ускорителя — еще штука баксов. В общем, мало

Окружение радует глаз и не отвлекает.



комплектующих и, в случае необходимости, смену машины. Чем больше денег, тем больше возможностей. Как это по-американски (читать с пафосом)!

Вот, пожалуй, и весь смысл. Или его отсутствие. А вы что, надеялись найти в автосимуляторе глубокую философскую идею? Ошиблись жанром, за идеями — в RPG, товарищи, да, в RPG.

Безумству храбрых поем мы песню

Если кто привык к вертикально плоским, хоть и рендеренным пейзажам разных там Microsoft Monster Truck Madness, или, пуще того, к Ultimate Race, расслабьтесь, отдохните. И дайте отдохнуть своему видеоускорителю. Здесь он выполняет исключительно вспомогательные функции. Но игра от этого ничуть не страдает. Да, пусть при приближении к стене ущелья

определенную черту, до свидания — деньги достанутся конкурентам.

Зато как приятно на такой скорости пролететь юзом по краю пропасти и вписаться в подземный туннель, лишь слегка чиркнув крылом по каменной стене. А потом еще раз поддать газку и пролететь мимо

не покажется, а вот полицейские жмотничают. Можно показать самый лучший результат по скорости, но прийти вторым — половина денег долой. Или прийти первым, но не с самыми лучшими показателями — та же петрушка. Денег постоянно не хватает даже на восстановление, не говоря уже о развитии. А так хочется...



Кто выпустил обезьяну из зоопарка?

Я уже упоминал о странном чувстве юмора разработчиков. Это что — национальная черта? Или просто сценарист кино насмотрелся? Почему было бы не выпустить на дороги зомби или

отбился? Ведь ездить мешает! Единственный спецэффект, который меня порадовал, так это камень, а-ля фильмы про Индиана Джонса, катящийся по подземному тоннелю. Притормозил, пропустил каменюку, посмотрел, как тот

Смысл этой игры заключается в преодолении

нескольких трасс различной степени

сложности на максимально доступной скорости.

графа Дракулу? Ведь индейцы-то есть. Причем последние явно насмотрелись «Рэмбо», и теперь их стрелы вполне способны скинуть машину с дороги направленным взрывом. А падающие периодически камни, а сыплющиеся из проезжающих мимо автобусов коробки, а тиранозавр, наконец? Они лицензию на право

откидывает назад соперников, и рванул себе по свободной трассе. Поделом, дуракам наука.

А вот всякие там иезуитские ухищрения, вроде качающихся серповидных маятников, куриц, перебегающих через дорогу, и несбиваемых постовых — это уже ненужные изыски.

Зато по поводу графики

ненавязчиво ревушая в колонках, великолепно дополняет свист ветра в ушах. А треск проминаемого об ограждения крыла не спутаешь ни с чем, даже со звоном разбиваемого ветрового стекла.

Несмотря на достаточно бедное оформление трасс (имеются в виду фоновые объекты, препятствия вполне трехмерны),

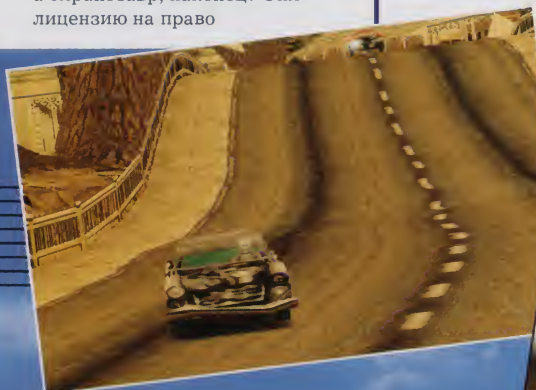
окружение радует глаз и не отвлекает.

Не задаешься мыслью: а как это они вон ту скалу такой реальной сделали. Пролетел мимо, и мысли всех —

как бы не врезаться. Зато машины... Ух, так и хочется

причмокнуть. Я, например, всегда ездил на чем-то похожем на «кадиллак» 70-х годов. И не потому, что денег на большее не

Крышки капота и бамперы отлетают, как в жизни, а стекла разбиваются с явным осколочным звуком.



использования героев «Парка юрского периода» получили? Или этот динозавр так, от стада

и звукового сопровождения, ну, ничего плохого сказать не получается. Молодцы. Музыка,

хватало, и даже не потому, что такую же Элвис своей маме подарил. Просто люблю большие автомобили. Хотя тут поездить, когда еще доведется. А если к этому добавить рулевую колонку с педалями, то можно сразу вызывать неотложку, поскольку сердце несчастного российского автолюбителя не выдержит подобных перегрузок.

Напоследок хотелось бы сказать, что те, кто считает автосимуляторы хорошим тренажером для выхода в город на собственном автомобиле, глубоко заблуждаются. Говорю, исходя из собственного опыта. Если даже вам удалось пройти, а, вернее, проехать... Еще вернее, пролететь Speed Busters от начала до конца, то поставьте своего верного Россинанта в гараж, спрячьте ключи подальше и пользуйтесь общественным транспортом. Вы опасны для окружающих. Хотя их пожайте.





Как
все-таки хорошо, что
кроме слабенького бинокля
существует такая штука, как
калиматорная оптика. В этом
целейском окошке
значительно удобнее
считать рога у оленей.
И, если что...



Одностволка
двенадцатого
калибра. Оружие
для эстетов.
Вообще-то на
настоящего
оленья я бы
с ней не
полез —
слишком
велика
вероятность
подранка. С ним
на уток хорошо



TNN OUTDOORS PRO HUNTER

Королевская охота

Алексей
Панишев

В «Легендах о короле Артуре и Рыцарях Круглого Стола» есть такой персонаж — король Пеллинор. Не очень понятно, чего именно он король, и отдельный сюжет про него занимает не так много места в книге, но он постоянно появляется в различных повествованиях в одном и том же качестве. Он ищет специальное животное, называемое в легенде **Искомым Зверем**, чтобы убить его. И хотя неясно, какой породы зверь нужен был королю Пеллинору (может быть, вовсе не олень), думается, что с точки зрения самого процесса поиска новая разработка DreamForge, симулятор охоты TNN Outdoors Pro Hunter, удовлетворил бы его полностью.

Буквально в прошлом году, на наших глазах, незамысловатая игра Deer Hunter от WizardWorks незамедлительно при появлении стала культовой и породила множество развитий, продолжений и переложений. Появляются уже даже пародии на повальное увлечение симуляторами охоты,

как, скажем, Deer Avenger, с которым чуть ли не собирается судиться оскорбленное в лучших чувствах американское Общество охотников и рыболовов. Одни игры пошли по пути наращивания количества видов оружия и преследуемой дичи, другие сделали упор на разнообразие и просторные ландшафты, третьи включают в процесс охоты

экономические мотивы... Но на настоящий момент наиболее многообещающим из всех последователей Deer Hunter'a представляется именно TNN Outdoors Pro Hunter.

У этой игры много достоинств. Сочетание реальных параметров охоты с графической мощностью движка от Unreal предназначено, кажется, для удовлетворения

Паспорт

TNN OUTDOORS PRO HUNTER

Жанр: симулятор охоты
Разработчик: DreamForge
Entertainment
Издатель: ASC Games

URL: www.ascgames.com

Системные требования:

ОС: Windows 95
Процессор: Pentium 166
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4-х
Video: SVGA 4 Мбайт



потребностей самых завязых виртуальных охотников. (Единственная проблема, с которой сталкивается игровой реализм, — та, что компьютер должен быть достаточно мощным, чтобы игра пошла на нем в полную силу.) Лицензии от кабельного телешоу The Nashville Network (TNN) Outdoors Pro и компании по производству снаряжения Realtree Camouflage Company, а также советы известного в кругах американских охотников специалиста Билла Джордана (Bill Jordan) добавляют игре жизнеспособности. В качестве объектов охоты выступают десять различных видов дичи в четырех регионах планеты и в разные сезоны. Для успешной экспедиции в леса необходимо подобрать оптимальный набор снаряжения и вооружения (два типа ружей, два лука, два пистолета и три винтовки; причем одна из них почему-то называется мушкетом,



снаряжаемым, естественно, зарядом с дымным черным порохом). Не следует

услугам имеются две собаки, AI которых вполне достаточен для того, чтобы загнать раненого зверя.

Равноправие в очередной раз торжествует:

в TNN Outdoors Pro Hunter

действуют и мужчины-охотники,

и женщины-охотницы.

недооценивать значение одежды. Не забывайте о перчатках, если на дворе зима: в противном случае через некоторое время вы замерзнете, и руки, держащие оружие, станут дрожать. Точности вашим выстрелам это, конечно же, не прибавит. И наоборот, одеваясь летом чересчур тепло, вы рискуете заработать тепловой удар — поэтому приходится часто останавливаться и отдыхать.

Можно даже выбрать пол своего персонажа. Равноправие в очередной раз торжествует: в TNN Outdoors Pro Hunter действуют и мужчины-охотники, и женщины-охотницы. Кроме того, к вашим

Режимы игры: одиночный («Новичок»), многопользовательский — местный («Охотник») и «Турнир» — состязание между охотниками за шкуру Искомое Зверя (помните короля Пеллинора?). Все животные находятся в естественной среде обитания, то есть собираясь поохотиться на оленя, не думайте, что на вашем пути не будут встречаться кролики и белки. Будут. Более того, если вы станете отвлекаться и тратить на них патроны, будьте готовы к тому, что нужная дичь разбежится...

Звуки природы, сопровождающие ваше передвижение по карте, включают пение птичек

Кстати,

подчас роскошные пейзажи на экране воспринимаются не как частичка дикой природы, а как уголок какого-нибудь ухоженного парка в черте города.

и журчание ручейков. Ваши действия по отстрелу представителей животного мира сопровождается закадровый голос, принадлежащий охотнику-гуру, и в зависимости от ваших успехов тон его высказываний меняется от восторженного до саркастического.

Графика в TNN Outdoors Pro Hunter великолепна. Черо, правда, по-настоящему не хватает, так это неохватных бескрайних карт, какими славится Deer Hunter II. Чаще всего охота идет в широких открытых каньонах (напоминая, но на гораздо более высоком уровне, Redneck Deer Huntin). Еще один повод к неудовольствию — то, что деревья и кусты в игре спрайтовые и потому смотрятся вырезанными из картона на фоне гладкого с роскошными текстурами пейзажа, над которым трудится движок Unreal... Трудится, правда, настолько добросовестно, что подчас роскошные пейзажи на экране воспринимаются не как частичка дикой природы, а как уголок какого-нибудь ухоженного парка в черте города. Еще одной

радующей глаз особенностью движка является то, что объекты, рассматриваемые в бинокли и оптические прицелы, не пикселизуются, как сплошь и рядом бывает в симуляторах охоты. Пусть даже увеличение оптических приборов слишком незначительно и не сильно упрощает жизнь — смотрится это красиво.

Нельзя не отметить здесь одну занятную проблему творения DreamForge, а именно его низкую производительность (низкую по сравнению с прародителем-Unreal'ом для одних и тех же конфигураций). На системе, требования к которой приведены в качестве минимальных, играть попросту невозможно. Частота 10 кадров в секунду не позволяет сколько-нибудь серьезно воспринимать происходящее на экране. Если ваша система не относится к числу самых продвинутых, то, похоже, придется

к чему неохватные мыслительные способности: все-таки звери — они звери и есть, а не Чужие какие-нибудь или там ядерные террористы. Вполне достаточно, если представители фауны будут убегать, услышав или увидев вас, и это поведение реализовано в игре. (Кстати, один из показателей реалистичности: если вы подстрелите самца в группе бегущих лосей или оленей, самки и детеныши остановятся на секунду, чтобы убедиться, что их предводитель мертв.) К сожалению, искусственный интеллект животных страдает обычным для игр, имеющих дело с трехмерностью, недугом пространственного восприятия. В жизни каждого преследуемого вами существа наступает момент, когда на пути его бегства возникает стенка... или крупный камень... или заросль кустов... Просто жалко бывает видеть королевского оленя, судорожно мечущегося между

А как приятно отложить в сторону ружьишко и просто отдохнуть на берегу лесного озера. Можно даже немножко нарушить спортивный режим.



приглядеться, то станет заметно, что он висит на расстоянии десяти-пятнадцати сантиметров над землей... Мелочь в принципе, но если о ней знать, то мелочь раздражающая.

А вот нельзя уже назвать мелочью отсутствие в игре... ветра, то есть абсолютное отсутствие. Нет, шорох его в ветвях деревьев слышен, но вот только никакого практического применения у ветра нет. А зря! Ведь запах и переносимые его воздушные потоки — это чуть ли не самая основа охоты, и все животные полагаются сперва



поставить игру на полку и отправиться поохотиться где-нибудь в другом месте.

Все животные, включая кроликов, белок, лосей, оленей, диких гусей и прочих, — трехмерные полигональные модели и обладают некоторым искусственным интеллектом. Именно «некоторым». С одной стороны, животным вроде бы и ни

деревом и скалой, пока вы неторопливо приближаетесь к нему. Всей мощи AI не хватает на то, чтобы обойти препятствие, если для этого надо сначала чуть-чуть сдать назад.

Другая бросающаяся в глаза мелкая недоработка: кровавый след, тянущийся за раненым животным, не лежит, оказывается, на земле или на траве. Если

Кстати,

все животные, включая кроликов, белок, лосей, оленей, диких гусей и прочих, — трехмерные полигональные модели и обладают некоторым искусственным интеллектом.

на свое обоняние, потом — на слух, и уж только в самую последнюю очередь — на зрение!

А получается, что, невидя на консультации лучших оленебоев, про ветер как-то позабыли. Может, это как-то связано с малым размером карт?... Не известно, но тем не менее очень жаль.

Итак, в TNN Outdoors Pro Hunter, как и в каждом уважающем себя (претендующем на реалистичность) симуляторе охоты, большую часть времени вы проведете, разгуливая по лесам (полям, лугам, каньонам). Заниматься вам придется приманиванием зверей разнообразными способами и ожиданием Моента, Когда Они Наконец-то Соизволят Прийти. Дело в том, что, помимо отсутствия запахов, в игре не хватает еще и следов. Представляете? Их просто нет! Ни на снегу, ни во влажной речной глине — нигде! Похоже, и в самом деле охота идет в райских кущах, где дичь парит, не касаясь поверхности земли. Так или иначе, но о выслеживании придется забыть. За исключением



тех случаев, естественно, когда дичь ранена и оставляет за собой явственный кровавый след... Внимание! Игра, сказывается, поддерживает правила охотничьей этики. Если вы подстрелили животное и позабыли думать о нем, вместо того чтобы нагнать и добить, вы дисквалифицируетесь.

И все-таки TNN Outdoors Pro Hunter гораздо проще других игр подобного рода, прежде всего из-за небольшого размера карт и отвлеченности от ветра и запаха. Добычи много, и слишком далеко она не может убежать. Что же тогда тут интересного?

Вот тут-то мы и подходим к основному вопросу. Вспомните еще раз про короля Пеллинора... Интересность игры заключается в том, чтобы найти Главную Дичь. Перед началом тура вам объявляют, что надо, например, подстрелить самца благородного оленя с десятью отростками на



теряются по сравнению с величиной главного бонуса.

Все это приводит к тому, что вы не станете оглашать окрестности беспорядочной пальбой по всему, что движется не на двух ногах в пределах поля вашего зрения, а будете искать Того Самого оленя, за которого положена максимальная награда. Именно здесь таится привлекательность игрового сюжета, который превращает TNN Outdoors Pro Hunter более в тактическую головоломку, чем в симулятор.

В режиме турнира вы можете состязаться как с компьютерными,

захватывает. Единственное, чего не хватает для полного охотничьего реализма, так это пива, копченых колбасок и похвалы у костра после удачного завершения тура.

И, кстати, никаких несчастных случаев! Вы не сможете повредить товарищу, даже выстрелив в него в упор. Вообще, надо сказать, что вы и ваши собратья-охотники представляете собой странную породу суперменов, неуязвимых для оружия друг друга, способных падать с любой высоты без малейшего для себя вреда, но зато не умеющих ни подпрыгнуть хотя бы на фут, ни побежать. Контроль передвижений и прицеливания удобен и эффективен, за исключением того, что почему-то видимая область (и зона прицеливания соответственно) ограничена некоторыми

Вы не станете оглашать окрестности беспорядочной пальбой...



рогах (между прочим, памятью о небольшой оптической силе биноклей в игре, считать отростки у встречных оленей будет непросто). Удачливый охотник, добывший именно то, что нужно, награждается ценным призом и на следующем уровне получает преимущество по отношению к другим. Конечно, побочная добыча тоже приносит очки, но они

так и с реальными охотниками. Вскоре компания обещает открыть поддержку соединения через Internet. Возможно, на первый взгляд ничем особенным этот турнир не отличается от десятков других сетевых игр, но только на первый. Оказывается, охота за единственным призом наперегонки с реальными противниками

Кстати,

вы и ваши собратья-охотники представляете собой странную породу суперменов, неуязвимых для оружия друг друга, способных падать с любой высоты без малейшего для себя вреда, но зато не умеющих ни подпрыгнуть хотя бы на фут, ни побежать.

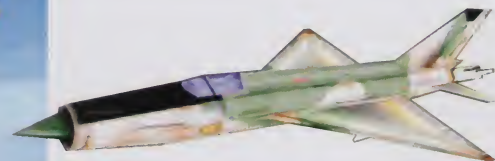
углами по вертикали сверху и снизу, что иногда, в случае сложных ландшафтов, бывает неудобно.

Основное отличие TNN Outdoors Pro Hunter от других подобных ему игр — то что он не является симулятором охоты в подлинном смысле слова. Это скорее симулятор состязания, то есть охота здесь — повод, подходящий способ помериться силами, а не реализация потребности набить холодильник олениной или украсить гостиную очередной лосяной головой. Вы действуете с точки зрения спортсмена, ищущего охоты ради охоты, получающего призы за то, что он оказывается хитрее и умнее наиболее хитрых и умных своих соперников. Такой стиль наиболее соответствует самому духу компьютерных игр. Нельзя назвать творение DreamForge самой реалистичной в мире игрой на тему охоты, но, безусловно, это самая занимательная из всех таких игр.





Вот, в небе остался всего один противник, куда ему на вентиляторе с моим Хорнетом тягаться? Можно уже крутить победную «бочку». А то потом не дадут — миссия закончится...



TOP GUN HORNET'S NEST

Фанера над Сибирью

Алексей
Панищев

Помните, как в «Горячих головах» Том Круз... Или нет, фильм назывался как-то по-другому? Ну, тот, где в конце развевается Звездно-Полосатый Флаг Родины, и слезы гордости и счастья текут по небритым щекам патриотов?.. Да, верно! **Top Gun**, вот как назывался тот фильм! А «Горячие Головы» — ехидная, злопахательская, никчемная пародия на него!

Итак, воодушевляющий и воинственный дух фильма (фильма Top Gun производства Paramount Pictures, естественно!) вызвал к жизни три авиационных симулятора от Microprose. Самая свежая их разработка — Top Gun: Hornet's Nest. И она, видимо, не последняя ласточка в этом славном семействе боевых авиасимуляторов. По крайней мере, если продажи Top Gun: Hornet's Nest поднимутся хотя бы до уровня продаж первой игры сериала (Top Gun: Fire At Will, который приближался к 400 тысячам копий), то в будущем нас ждут новые и новые встречи с полубившимся

издавна пилотом и его верными дюралевыми рабочими лошадками.

Подготовленные захватывающей кинолентой и рекламными сообщениями Microprose, вы покупаете наконец вожделенную игру и с замораживанием сердца разворачиваете ее на жесткий диск... С нетерпением грызете ногти, подлокотники и подставку джойстика, пока идет процесс инсталляции... И вот, наконец, момент истины — игра пошла. Скорее, скорее выбрать одиночную миссию... Ввести имя пилота — конечно же, Мэверик, как герой Тома Круза, о чем речь! — выбрать карту — хм, ну ладно, Сибирь так Сибирь — и... летим!

Ой... первое впечатление именно такое: летим. Не взлетаем откуда-то там, а сразу обнаруживаем себя в воздухе. Правда, остается воспоминание о каких-то опциях в настройке... кажется, можно все-таки при желании устроить себе и настоящий взлет... Ну да ладно, не суть. Вперед, к цели!

Так, и что там у нас за цель? Ого, крейсера! Два вражеских крейсера без опознавательных знаков; какие-то самолетик в небе над ними... подходим поближе... ну и туман... еще ближе... Мама!

• Второе впечатление, оно же, боюсь, и последнее (то есть оттенков у него много, но суть одна). Название «авиасимулятор» по отношению



Паспорт

TOP GUN HORNET'S NEST

Жанр: авиасимулятор

Разработчик: Zipper Interactive

URL www.zipperint.com

Издатель: Microprose Software

Системные требования:

ОС: Win 95/98

Процессор: Pentium 166/200

RAM: 16/32 Мбайт

CD-ROM: 4x

Video: SVGA 2 Мбайт

188 Мбайт на HDD

к Top Gun: Hornet's Nest вряд ли подходит; вот в чем вы убеждаетесь, едва взглянув на мельтешищие прямо по курсу самолеты противника. Скорее, надо использовать удачную (в данном случае) отечественную локализацию этого термина — «леталка». Модель полета нельзя назвать простой — она тривиальна. Авионика не имеет отношения к настоящему миру и действующим в нем физическим законам; смотрится она совершенно мультяшной. Того и гляди, закрылки пролетающего мимо самолета повернутся на девяносто градусов, машина затормозит прямо в воздухе, и из нее вам приветно помажет Кролик Роджер. А чего еще можно ждать от самолетика, неровно склеенного чуть ли не из полудюжины плоскостей?

Но... вернемся пока в шкуру незадачливого Мэверика, волею судеб (и Microprose) пересаженного вдруг с верного F-14 Tomcat на более во-



попыток приподнять виртуальный самолет в виртуальный же воздух. Реакция машины на самые элементарные ваши действия иногда просто ужасает. Попробуйте сманеврировать в вертикальной плоскости и чуть-чуть переусердствовать с газом — через несколько секунд самолет начнет заваливаться, а выравнивание курса займет массу времени. Да и вообще, даже если каким-то чудом выдержать идеальную скорость разворота и попробовать — просто для проверки — развернуться в полете на 360 градусов, то на это вам потребуется никак не меньше тридцати секунд чистого времени. Иными словами, все что вы знали, слышали или на собственном опыте вынесли из других симуляторов относительно авиационных маневров, можно смело забывать, садясь в виртуальное пилотское кресло Top Gun: Hornet's Nest. И начинать полет с чистого листа. Так, по крайней мере, будет проще.

Правда, признавая, видимо, за своим детищем такое уничтожительное поведение, разработчики Top Gun: Hornet's Nest решили не затягивать окончание миссий и не давать пилоту лишних раз карты в руки. Победная анимация начинает прокручиваться, едва запылают ярким пламенем все первичные цели вашей миссии, так что о сложностях с посадкой можно позабыть, равно как и о самой посадке. Откровенно говоря, понятие «летная квалификация» вообще мало что значит в этой игре...

За исключением рудиментарного режима Instant Action, единственная возможность одиночной игры в Top Gun: Hornet's Nest предоставляется в трех кампаниях, действие которых разворачивается над просторами Сибири, Ирака и Колумбии. Каждая кампания состоит из десяти миссий. Их необходимо пройти последовательно, в строго определенном порядке. Большинство из миссий крайне непродолжительны, и зачастую ваша авиабаза находит-



енно-морской F/A-18 Hornet. С истребителя на истребитель-штурмовик... впрочем, неважно. Допустим. Тем более что все тонкости с типом машины имеют значение только до тех пор, пока вы смотрите на свой (да и не только) самолет снаружи. Модель поведения аппарата в воздухе настолько убога, что определить его тип по каким-то особенностям параметров полета совершенно невозможно. Приходится довольствоваться впечатлением от того, что вы пилотируете нечто напоминающее реактивный летательный аппарат. И утешаться, наблюдая за врагами, которым тоже приходится несладко: дозвуковой штурмовик СУ-25, летящий на одной скорости с МиГ'ом-29 — на это, вообще говоря, стоит посмотреть.

И постепенно складывается впечатление, что за более чем десятилетие массированного наступления множества компаний на рынке авиасимуляторов Top Gun: Hornet's Nest, — одна из самых неудачных

Ваш самолет принципиально не способен на что-то более сложное, чем полет по прямой и, изредка, смену высоты.



Печально, но факт: ваш самолет принципиально не способен на что-то более сложное, чем полет по прямой и, изредка, смену высоты (в исключительных, жизненно необходимых ситуациях). Как же здорово, что Мэверик в фильме не пришлось садиться за штурвал одной из таких машин! На ней он не ушел бы и от «аэрокобры», не то что от F-7 Sabre... С другой стороны, если бы все самолеты в мире летали так, как здесь, в Top Gun: Hornet's Nest, никто никогда не применял бы авиацию в войне...

... Нет, как бы не так! Не думайте, будто гордые стальные птицы в игре совершенно беспомощны; нет-нет! Наоборот! Поведение оружия, в особенности вашего собственного, просто-таки шокирует. Даже не говоря о том, что парой легких (как думают создатели их реальных прототипов) ракет «воздух-воздух» можно не напрягаясь взорвать приличных размеров мост, вам, если вы мечтаете о карьере камикадзе, предоставляется возможность... уничтожить свой собственный авианосец! Всего лишь неудачно сманеврировав при посадке на его палубу.

ся не более чем в паре минут полета от расположения противника. Сложность предлагаемых миссий такова, что неискушенный новичок сумеет пройти кампанию за три-четыре часа, а ас и знаток виртуального воздушного боя (не забывайте о закрылках!) потратит на все тридцать миссий одиночной игры не больше одного вечера.

Похоже, нас все-таки обманули, и фильмом, по мотивам которого был сделан Top Gun: Hornet's Nest, оказались все-таки «Горячие головы». Правда, юмора в игре также не слишком много — но, в конце концов, отсутствие юмора в авиасимуляторе извинить как-то легче, чем принципиальное отсутствие полноценной возможности игры. Знаменитую фразу киношного Мэверика: «I feel the need... The need for speed!» можно трактовать в рассматриваемом случае совершенно однозначно. Единственная «жажда скорости», о которой может идти здесь речь, — это нетерпение как можно скорее снести ее с жесткого диска и напроць позабыть о ее тягостном, неоправданном, блеклом существовании. ✎



Алексей Панишев

MOTO RACER 2

Просто гонки

Довольно-таки редкий гость в верхних строчках игровых рейтингов — продукт, сделанный в Европе, а не в Америке. Французские дизайнеры из фирмы Delphine Software разработали продолжение одной из самых приятных аркадных гонок на мотоциклах, **Moto Racer**, — **Moto Racer 2**, а Electronic Arts издала ее. Игра не произвела революции на рынке, но уверенно держит позиции, занятые своей предшественницей, вышедшей в 1997 году.

Новая версия гонок включает, помимо множества трасс (всего их более тридцати, расположенных в пяти различных местностях), специальный 3D Track Creator — редактор, позволяющий с легкостью создавать свои трассы. На ваш выбор предлагаются 16 типов мотоциклов (восемь дорожных и восемь гоночных) и два режима состязаний. Естественно, игра идет в полном 3D; поддерживаются динамическое освещение и эффекты

погоды. День сменяется ночью. Возможна игра в восьмером по локальной сети и в четвером — через Интернет...

Вообще, если не подходить к **Moto Racer 2** как к симулятору гонок, а рассматривать его с точки зрения гоночной аркады, то он оказывается одним из лучших в своем роде. Игра разумно балансирует между реалистичностью и простотой. В каждой из двух доступных категорий мотоциклов — по восемь машин, отличающихся характеристиками тормозов, сцепления

с трассой, максимальной скорости и ускорения. Как и в предыдущей версии игры, качество тормозной системы не слишком важно, поскольку вам редко придется ее использовать (вот, кстати, явное свидетельство аркадности). Предельная скорость и ускорение — главные параметры в игре, хотя, разумеется, хороший показатель сцепления с трассой может стать жизненно важным в плохую погоду. А может и не стать, потому что не всегда, как ни парадоксально, одна и та же трасса оказывается



аспорт

MOTO RACER 2

Жанр: мотогонки
Разработчик: Delphine Software
Издатель: Electronic Arts
URL: <http://www.ea.com>

Системные требования:

ОС: Win 95/98
Процессор: Pentium 166/200
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4-х
Video: SVGA 4 Мбайт



более скользкой в дождь, чем в ясную погоду.

Одно из главных достоинств игры — большое количество трасс.

И, наконец, контрольные точки можно сдвигать по вертикали, что позволит создавать холмы и долины. Редактор предупредит вас, если созданный вами поворот окажется слишком резким, а горка — чересчур крутой. Это, конечно же, положительно сказывается на качестве получаемого трека и его пригодности к игре. Разумеется, возможность встраивать в трассу туннели и мосты сильно повысила бы интересность редактора, но и без этого его возможности впечатляют. Обмен самодельными треками легок и не требует больших затрат системных ресурсов — файл с сохраненной трассой занимает... около 1 (одного!) Кбайта. Редактор треков помогает поддерживать интерес к игре даже после того, как все исходные трассы пройдены.

Сам по себе процесс игры практически не отличается от оригинального (первого) варианта. Moto Racer 2, еще раз хочу сказать,

ственно отличается от управления каким-нибудь автомобилем в подобных, пусть даже аркадных, продуктах. Еще один большой плюс в том, что ощущение от скорости мотоцикла передается верно. Когда ваш спидометр указывает на 150 миль в час, вы, бросив взгляд на проносящийся мимо пейзаж, можете убедиться, что так оно и есть. Уровни сложности отрегулированы очень плавно и хорошо; победа в гонке практически без усилий достается на простейшем, но придется приложить большие усилия, чтобы попасть в тройку лидеров на самом трудном из уровней.

С другой стороны, аркадность игры все же не доведена до логической кульминации, когда весь процесс гонки представляет собой один большой прикол с препятствиями. Ваше поведение на трассе никогда не будет слишком беспокойным. Игравшие в Motocross Madness будут наверняка опечалены тем небольшим количеством не



Восемь из них, правда, достаточно просты; они используются как тренировочные и в качестве шаблонов для построения собственных трасс в прилагаемом редакторе. Но вот остальные 24 трассы очень хороши. Одни из них предназначены для дорожных мотоциклов, другие — для гоночных, и располагаются эти треки в самом разнообразном природном (и не очень) окружении: большой город, дождливый лес, пустыня, тихая английская деревушка... А если вас не удовлетворяют больше основные трассы, то создать и использовать в дальнейшем ваши собственные не составит особого труда. Редактирование начинается с простого кольца, на котором можно произвольно расставить так называемые контрольные точки. Перемещая эти точки, вслед за которыми будет смещаться и трасса, вы получите возможность создать фигуру любой сложности.

Очень жизненно смотрится падение вашего незадачливого тела, вылетевшего из седла, на трассу после аварии.

не симулятор мотоцикла, а гоночная аркада. И тем не менее после старта сразу же становится ясно, что ведете вы именно мотоцикл: управление машиной в игре суще-

слишком опасных трюков, предлагаемых MR2. Разочаровывают также и некоторые другие элементы игры, например то, что ваша скорость падает практически до ну-




ля, стоит вам задеть другой мотоцикл (даже если компьютерный гонщик, столкнувшийся с вами, продолжает как ни в чем не бывало мчаться дальше). Ограничители вдоль некоторых трасс, то ли специально замаскированные травой и кустиками, то ли случайно нари-

рее исключение, чем правило: аварии в игре — дело практически невозможное. Если вы испытали серьезное столкновение и вылетели из седла, игра не остановится — она будет просто ждать, пока вы доберетесь до мотоцикла и поедете снова. Очень, надо сказать, жиз-

Одним словом,

24 трассы очень хороши. Одни из них предназначены для дорожных мотоциклов, другие — для гоночных, и располагаются эти треки в самом разнообразном природном (и не очень) окружении.

пределы трассы после особенно крутого поворота, невидимый барьер остановит вас в воздухе и опустит наземь, причем вы все это время так и будете оставаться в седле мотоцикла.

Очевидно, что игрушка была задумана и сделана как быстрая, незамысловатая и приятная аркада. С этой точки зрения она смотрится просто великолепно. Так что, если вы не ищете специально реалистичный симулятор мотоцикла с реальной физической моделью и множеством трюков, которые можно использовать на трассе, значит, Moto Racer 2 и есть то, что вам нужно. Эта замечательная аркада насыщена всем, что может потребоваться для захватывающей и неустойчивой езды: два режима гонок, волнующая игра с реальными соперниками, множество трюков и редактор трасс доставят вам много радости. 

После старта сразу же становится ясно,

что ведете вы именно мотоцикл: управление

машиной в игре существенно

отличается от управления автомобилем.

сованные такими незаметными, представляют серьезную опасность: вы можете просто выйти из состязания (разбиться) после единственного столкновения с ограничителем на высшем уровне сложности. Хотя, надо сказать, это ско-

ненно (или как раз наоборот?) — соштрится падение вашего незадачливого тела, вылетевшего из седла, на трассу после аварии. Правда, после этого вы встаете и бодро подбегаете к мотоциклу снова. А если случится так, что вы вылетите за



— КОНКУРС от компании adidas —

adidas

ХОРОШО ЛИ ТЫ ЗНАЕШЬ СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ?

Чтобы стать обладателем разнообразных призов от компании adidas, надо оказаться в числе первых 20 наших читателей, достаточно полно ответивших на представленные вопросы. Ответы принимаются как по обычной почте (Москва, 111024, а/я 101), либо по электронной (mg@gamecenter.ru). На конверте или в поле Subject сделайте пометку «Конкурс adidas — MegaGame».

? Перечислите все футбольные симуляторы не от Electronic Arts, которые вы знаете.

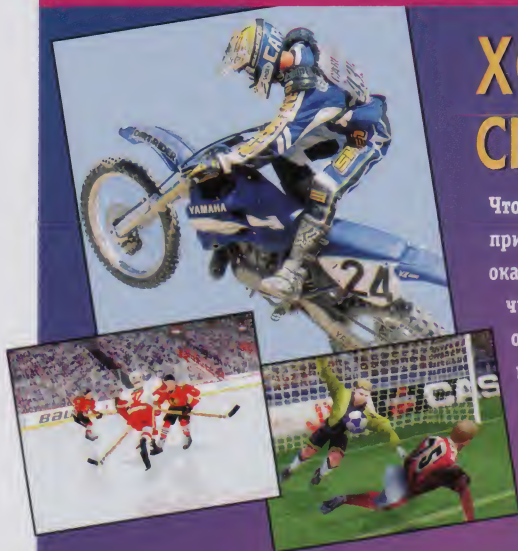
? Перечислите все известные вам компьютерные симуляторы «Формулы 1».

? Какие, кроме FIFA xx и NHL xx, есть «ежегодные» (с номером в названии) спортивные симуляторы у EA Sports? А какие из них существовали в 90-м году?

? В каком футбольном симуляторе впервые появились российские (советские) клубы?

? Известно, что из-за недостаточной продвинутой AI, в игре NHL 98 есть несколько способов стопроцентно забить шайбу (и выиграть с безумным счетом). Опишите все, что знаете.

? И, наконец, вопрос на засыпку: в каком хоккейном симуляторе капитана российской сборной звали Виктор Оношко?





Игра с отдельными
завсегдайками
женского клуба
«Баттерфляй» чревата
приятными
последствиями. Из-за
этого на коробке стоит
значок про «детей до
16-ти».



ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК

Иван Шаров

Похождения бильярдиста



«Любое совпадение персонажей данной игры с реальными людьми совершенно случайно» — сообщается в заставке игрушки про игрока. Совершенных случайностей тут, прямо скажем, довольно-таки немало, достаточно взглянуть на прилагаемые скриншоты. Впрочем, вряд ли **«случайно совпавшие»** реальные люди когда-нибудь о сем феномене узнают: они далеко.

Паспорт

Провинциальный Игрок

Жанр: бильярд
с элементами квеста
Разработчик: GershWin
Издатель: Акелла

URL <http://www.akella.com>

Системные требования:

ОС: Win95/98
Процессор: Pentium 133
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 6x

«**П**ровинциальный Игрок» — это, строго говоря, спортивный симулятор, а точнее, компьютерный бильярд, которому до ныне лучшего Virtual Pool 2 ой как далеко. Однако бильярдная суть игры столь круто обернута в мультики «для взрослых», юморные диалоги и стеб, что результат получается весьма достойный внимания. Главная находка разработчиков из славного города Ярославля — внедрение в бильярдный симулятор сюжета, из-за которого,

несмотря на нефонтанирующее качество самого бильярда, от игрушки трудно оторваться.

Итак, «слегка помятый, но все еще крепкий парень Арт Билли (совершенно случайно внешне напоминающий Брюса Уиллиса — И. Ш.) проездом из Нью-Йорка в Крыжополь попадает в городок Козюльск — столицу мирового бильярда. Поскольку Билли — профессиональный игрок, он решает принять участие в соревнованиях». А поскольку у него в кармане на момент прибытия в славный населенный пункт наличности весьма недостаточно, то сперва ему надо

поиграться в местных клубах с разного достатка и умения бильярдистами, дабы подзаработать. Клубы в Козюльске имеются трех «классов», в соответствии с которыми распределяется размер наличности в карманах завсегдаев, а также их бильярдные навыки. По мере накопления Артом наличности «дормен» местной гостиницы (совершенно случайно похожий на Квентина Тарантино) сообщает новые клубные адресочки.

Хотя город Козюльск и находится «где-то в России», тот факт, что через него проходит трасса из Нью-Йорка в Крыжополь, делает

в нем нью-йоркскую валюту значительно более ходовой, нежели крыжовальская. Посему все расчеты выполняются исключительно в «баксах». Накопил пару сотен баксов — стали доступны клубы второго уровня. Накопил пять сотен — открылся адрес клуба «Золотой Козел», победа на соревнованиях в котором суть смысл всей игрушки. Накопление первой пары сотен требует выигрыша партиях в пятнадцать, аналогично и дальше, только сложность игры жутко возрастает.

Процесс игры сопровождается всякими подробностями. Например, выигрыш у одной дамы (совершенно случайно похожей на Мадонну) в женском клубе «Баттерфляй» и проигрыш другой там же приводят к «откровенным сценам» с последующими философскими комментариями главного героя («а быть альфонсом, оказывается, не так уж и плохо, а главное, выгодно»). Общение с другими пер-

правда, после этого из клуба выгоняют. Ну а бильярд...

Самых игр в «Провинциальном Игроке» три: «американка» (русский бильярд), «снукер» и «карамболь». Как ни странно, «американка» — самый простой вид бильярда в «провинциальном» понимании, и в него можно играть только в процессе первоначального накопления капитала. Причина сего парадокса на самом деле проста: от смены типа игры не меняется ни размер стола, ни шаров, ни ширина луз — при таких условиях, разумеется, куда проще катать любые белые шары в «американке», чем пытаться загнать крученым отскоком нужный в «снукере».

«Снукер» в «Провинциальном Игроке» — вид бильярда, «распространенный в Европе». В московских клубах этот вид игры распространен значительно в меньшей мере. Суть в следующем: на столе лежит куча красных шаров, а также семь цветных. Надо забивать по

Дело в том, что компьютерные оппоненты никогда не делают поправку на тот факт, что они железные, а мы с вами нормальные, и забивают шары с десятка отскоков по совершенно чудовищным, просчитываемым только их кремниевым мозгом траекториям. Конечно, они

Главная находка разработчиков из славного

города Ярославля — внедрение

в бильярдный симулятор сюжета, из-за

которого от игрушки трудно оторваться.

изредка ошибаются, но ощущение от их ошибок такое, что просто в данный момент AI по рандому решил, что пора ошибиться, а вовсе не из-за сложности комбинации.

Разумеется, из-за ракурса в игре отсутствуют такие понятия, как «стоящий на дороге шар мешает



сонажами зачастую оборачивается либо личной выгодой, либо какими-то полезными подсказками (в основном имеющими отношение к тому, с кем стоит поговорить в следующий раз), либо еще какой-то мелкой или крупной радостью или, наоборот, горестью (в бандитском клубе «Титан» могут запросто отстрелить какую-нибудь важную часть тела, если не иметь при себе пистолета). У случайных встречных можно также узнать адреса некоторых «специальных» локаций, наподобие клуба мутантов, где можно раздобыть «длинный кий» или «улицы красных фонарей» (в прошлом называвшейся улицей Первых Комсомольцев).

Теперь о собственно играх и зарабатывании денег. Основной источник дохода, конечно, бильярд. Помимо него есть два «вспомогательных» — кости (для фанатов рандома), которыми увлекаются некоторые завсегдатаи клубов, и игральные автоматы, в которых, конечно, можно попытаться выиграть культурно, а можно просто хрястнуть по нему как следует и заработать полтинник долларов,

очереди: красный, потом любой цветной (каждый из которых ценится по-разному), потом опять красный и так до тех пор, пока все шары не загнаны. «Карамболь» — это игра тремя шарами на столе без луз с целью достижения обозначенной в названии комбинации пятнадцать раз.

Бильярдный стол вы наблюдаете из перспективы «точно сверху» (такие бильярды в свое время были еще на «Денди»). Кия вы не видите, зато на экране рисуются траектории движения как шара-битка, так и первого ударяемого им шара, что страшно портит впечатление от «американки» (где из-за этого теряется смысл игры), но зато немного спасает два других вида бильярда, в которые без подобных чертежей играть было бы вообще невозможно. При этом «длина кия» влияет на длину прочерчиваемой траектории. В «американку» играть элементарно — зачастую удается выиграть, даже не дав сопернику дотронуться до шара. Зато «снукер»... В «снукере» играть с компьютерными соперниками ну очень сложно, особенно «коротким» кием.

Одним словом,

процесс игры сопровождается всякими подробностями. Например, выигрыш у одной дамы в женском клубе «Баттерфляй» и проигрыш другой там же приводят к «откровенным сценам» с последующими философскими комментариями главного героя.

ударить по другому шару» и прочая. Зато можно хитрым способом регулировать не только силу удара, но также и место, куда шар надо бить, а также наклон кия. Последняя фишка позволяет делать удары типа «миссе» (когда биток катится по дуге), но опять же из-за ракурса прыгать шары не могут (а уж о выскакивании за борт речь и вовсе не идет).

Впрочем, все это мелочи, и из-за массы запрятанных за бильярдом приколов и фливорных сцен они хоть и нервируют временами, но их явно недостаточно для того, чтобы игрушку забросить. Да и, кроме того, где еще можно найти симулятор русского бильярда (или «американки»), даже с большими лузами и маленькими шарами? Нигде. Хотя если бы ярославские разработчики купили лицензию на движок от Virtual Pool 2 и сделали бильярдную часть своей игры на нем, цены бы ей и вовсе не было. Будем надеяться, что во второй части (буде таковая появится) бильярдная часть претерпит ряд конструктивных доработок.

Всемирная история СИДА МЕЙЕРА

Никита Бабенко

ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ, ИСПРАВЛЕННОЕ И ДОПОЛНЕННОЕ

«Сеттлеры, не отличающиеся, за редким исключением, развитым интеллектом, в совершенстве владеют двумя древними умениями, завещанными им от начала времен. Они копают и размножаются».



Старт. Буквы в пустоте. Спираль галактики, вихрь планет. Рокот тамтамов. Часы солнечные, часы механические, глобус, шестерни, вертящийся пропеллер, атомное ядро, глаз. Астронавт, улетающий к звездам. Земля. Приехали.

— Ой, блин! — сказал один сеттлер, проснувшись.

— Ой, блин! — сказал другой.

Мир вокруг был юн. Три миллиарда лет, никак не больше. А еще мир был тепел и влажен. «Венера», — подумал первый сеттлер. «Сам ты Венера», — подумал второй. До концепции астрономии еще надо было дойти — и дойти путем многотрудным, открытий из шести, никак не меньше... Да и в любом случае, представить себе такую Венеру мог разве что питекантроп вроде Флэш Гордона. Ни одного Флэш Гордона в этом мире не наблюдалось. По крайней мере, пока.

Вообще же наблюдалось в мире весьма немного. Только что народившиеся сеттлеры вяло топтались на небольшом клочке зеленой земли, со всех сторон окруженном вертикальными стенами темноты. А вместо солнца в голубом небе, прямо над горизонтом, висел квадрат. И из квадрата на сеттлеров смотрело НЕЧТО.

«Бог», — подумал первый сеттлер, очевидно, по жизни чересчур умный: до первых религиозных концепций путь предстоял ничуть не короче, чем до астрономии. «Рожа», — подумал

второй. И был прав: прямо с небес на них смотрела пухлощекая юношеская физиономия, отягощенная прыщавым носом и очками с толстыми стеклами.

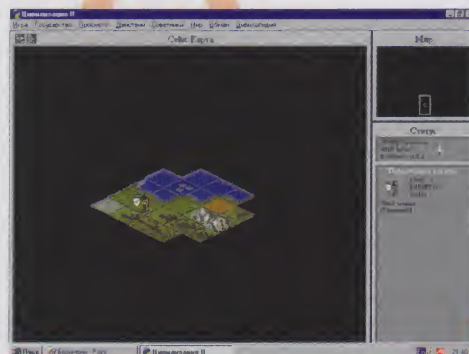
— Аз емь король Артур, — уныло произнесла физиономия, и ревербирующее металлическое эхо невольно заставило первого сеттлера поморщиться. — Меня назначили лидером кельтов. Пусть мое правление будет долгим и благополучным. Кельты умеют копать землю («Это точно», — радостно подхватился первый сеттлер), умеют ее не копать («А вот это правильно», — вскинулся второй), читают азбуку по слогам, торжественно закапывают своих мертвых со всеми причиналами и прибабасами, делают разные штуки из бронзы и ездят верхом на лошадях по дорогам, которые сами и строят. Спаси вас и сохрани как файл. Я сказал.

Сеттлеры переглянулись. Первый — шибко умный — совсем было собрался чего-то попросить, а то и потребовать, но потом передумал, тяжело вздохнул и, подчиняясь невысказанному приказу, отправился на земляные работы, несвязно бормоча под нос про свободу совести и общество политкаторжан. Оставшийся с опаской взглянул на Рожу

и осмотрелся. Лошадей в пределах видимости не наблюдалось, бронзы для полезных штук — тоже.

Некоторое время сеттлер решал, не грохнуть ли ему своего не в меру развитого поделщика, чтобы потом закопать с надлежащими почестями (а заодно и потренироваться, как это делается), но потом передумал и занялся самым привычным для любого сеттлера делом: размножением.

Надо сказать, что сеттлеры, не отличающиеся, за редким исключением, развитым интеллектом, в совершенстве владеют двумя древними умениями, завещанными им от начала времен. Они копают и размножаются. Разумеется, размножение считается более почетной и приятной обязанностью, чем копанье, и потому мечта



— Ой, блин, куда же мы попали? Впрочем, какая разница — чего там думать, копать надо...

каждого уважающего себя сеттлера есть переход на оседлый образ жизни и наполнение окружающей местности городского типа многочисленным потомством.

И вот, заветная сеттлерская мечта готова была сбыться. Небесная Рожа хитро подмигнула ему и спросила:

— Ну, и как мы назовем этот город?

— Кардифф! — выдохнул счастливый второй.

— Хрен тебе в грызло, а не Кардифф, — обидно захохотала Рожа. — Никакой не Кардифф, а...

Тут Рожу перекосило, и она исчезла. Впрочем, квадрат в небе остался висеть на своем месте. Сеттлер опасливо огляделся. Нет, место, конечно, было хорошее: лужок, лесок, пупырь плодородный. Опять-таки океан рядом. Киты плещутся, фонтаны пускают. Отличное место для города, нечего сказать. Только вот... умник этот подозрительно как-то землю ковыряет... Того и гляди найдет местечко поприличнее — и сам размножится. Надо было все же его того... с надлежащими почестями.

Но тут на свое место вернулась торжествующая Рожа и, близоручо щурясь в потрепанную книжку («Священное писание», — хотел было объяснить умный землекоп, но потом передумал: себе дороже), по слогам прочитала: «Ка-ме-лот. Этот город — Ка-ме-лот. А следующий будет Тин-та-гиль. Вопросы есть?»

И был год 3950 до н.э. И был заложен город Камелот. Сеттлер быстро-быстро отстроил пару домишек, вытащил откуда-то запряженную быками повозку с домочадцами и споро принялся за размножение. Что называется, профессионализм: Рожа и моргнуть не успела, как по улицам города радостно забегали юные и не очень кельты в количестве никак не меньше 10 тысяч человек. Все они



«Избушка со скрипом повернулась против своей оси, и из нее с воплями «Ну все, мужик, ты попал!» полезли неприятного вида бородатые дядьки в красных лохмотьях с еще более неприятным на вид дреколем в руках...»

с энтузиазмом продолжали дело сеттлера-патриарха.

И увидела Рожа, что это хорошо, и спасла она новый город, сохранив как файл. И повелела Рожа построить дворец, и объявила Камелот своей столицей. И не вынесла душа закончившего первый километр грунтовой дороги сеттлера-копателя:

— Но позвольте, позвольте! — вскричал он: если мы — кельты, то почему городские сооружения нашей столицы выдержаны в чуждом каждому истинному европейцу стиле мегалитических сооружений цивилизаций Междуречья?

— Молчи, дурень, — лениво ответила Рожа. — А то так всю оставшуюся жизнь копать и будешь. Ну вот нравятся мне пирамидки эти!

— Не пирамидки, а зиккураты, — ляпнул сеттлер и... отправился отрывать второй километр грунтовок.

— Ой, что это? — изумился он, отодвинув очередную завесь неизведанного. — Лес? Избушка? Избушка-избушка, повернись к лесу задом, ко мне передом!

Избушка со скрипом повернулась против своей оси, и из

повернись к лесу задом, ко мне передом!

Избушка со скрипом повернулась против своей оси и внезапно разложилась, как картонная коробка. «Ого, да здесь целый город получается, — подумал интеллектуально развитый дорожный рабочий. — Я-то думал, мы еще темные, а у нас уже зародышевые строительные технологии полным ходом осваиваются!» Но вслух сеттлер ничего не сказал. Потому что начал умирать.

Между тем снова откуда-то куда-то проехала повозка, запряженная быками. Из свежиспеченного города выскочил невысокий мужичок с намечающимися брюшком и лысинкой и стал споро приколачивать к городским воротам вывеску: «Тинтагиль. Основан в 3860 г. до н.э.»

— До какой такой вашей эры? — устало поинтересовался сеттлер у мужичка.

— Ась? — не понял тот.

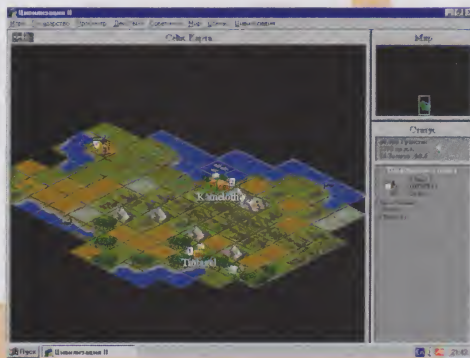
— До какой, спрашиваю, эры 3860 лет осталось? Сейчас, по-моему, самая наша эра и есть — дальше начнется упадок великой кельтской цивилизации и от всего бывшего могущества останется у нас Стоунхендж, пиво «Гиннес» и партия «Шинн-Фейн»...

— Ась? — снова не понял тинтагилец.

Сеттлер махнул рукой и отправился дальше на запад — тянуть дорогу к новым, неисследованным еще землям. Мужичок постоял, посмотрел ему вслед, сплунул и пробормотал: «Давай-давай, работай. Сколько лет, да какая эра... Вот изобретем математику — станем умными. Тогда и разберемся. Тоже — «Гиннес» ему не нравится!» Тинтагилец еще раз сплунул, подтянул штаны, опасливо взглянул на Рожу в Квадрате, как стали называть кельты главное местное светило сиречь божество, и потопал в город. Ему остро хотелось еще немного поразмножиться.

А Рожа — Рожа была занята. Может, и к лучшему — не слышала она дерзких речей дорожного сеттлера, а значит, и наказать его примерно не могла. Потому как незнание (вышестоящих инстанций) иногда все же освобождает от ответственности (инстанции нижестоящие). Вот и сеттлер-интеллектуал мог вволю предаваться вольнодумию в лесах к западу от Тинтагиля, пока Рожа обустроивала Империю.

Впрочем, обустройство шло довольно прытко: дворец в Камелоте вырос как на дрожжах, и хотя походил он, скорее, на лубочный мавзолей какого-либо



Пока более удачливые занимались размножением, слишком умный рубил дорогу на запад. Впрочем, слишком умным в любом мире место на лесоповале...

восточного деспота, в целом проект Рожке понравился. Только отстроили дворец, подтянулась первая фаланга

и продефилировала гордо по улицам кельтской столицы. Правда, солдаты были совсем еще зеленые, не держали ногу и поминутно сбивали строй, зато топотали громко и с воодушевлением — за этим присматривали специально отобранные втайне от Рожки ликторы-замполиты.

Набрал их лично министр обороны — а кельтское

Разумеется, в каждом обществе неизбежно самозарождается правительство. Ведь если кто-то не умеет ничего делать — ему только и остается что руководить.



правительство, надо сказать, зародилось в Камелоте быстро и незаметно, как и положено от века вышколенному чиновничеству. Только вчера еще не было его, и никто не мешал селлеровым потомкам размножаться, сеять пшеницу и ходить в море бить китов. А вот уже и появились во дворце какие-то странные люди: четыре мужика и баба с ними, и завертелась бумажная круговерть, и пошли собираться налоги да раздаваться ценные указания — здесь пахать, здесь не пахать... Но Рожку в Квадрате новый кабинет вполне устраивал, а потому камелотцы с тинтагильцами если и роптали, то все больше по-тихому, почти про себя.

А вскоре и вовсе приспособились — поняли, чем можно Рожке потрафить. И почти каждый год собирались столичные мастерские и прочие вольные каменщики, бежали веселой и буйной толпой к королевскому дворцу и, якобы в порыве безудержного энтузиазма, принимались отстраивать да украшать тронный зал. Что интересно, сама Рожка со своего места на небесном своде не сходила и вживую в поселениях кельтских не появлялась, но к постройке собственного тронного зала, тем не менее, относилась с трепетной любовью.

Кельтские же старейшины поучали потихоньку своих подопечных: «Вы, робя, токмо не надрывайтесь, силы берегите, значит. Сегодня вы Рожушке нашей пол шкурами застелете, завтра, глядишь, стульчак со спинкой смастерячите... Полегоньку так, не поспешая. Любим мы ее конечно, кормилицу и вседержительницу нашу квадратную, но токмо и о детях со внуками подумать надобно.

Отстроить ей хоромину евойную — плевое дело, за неделю справимся, а что потом? А ну как взбредет ей, во всеилости своей, человеческими жертвоприношениями позабавиться? Почнет детишек безвинных губить? А? То-то!»

Но пока Рожка в Квадрате была вполне довольна. И пол уже в зале сровняли, прикрыли узорными ковриками, и стены закрасили-отштукатурили, да и трон кельтские мастера построили вполне приличный. Разве что когда приносили на утверждение проект очередных инноваций и усовершенствований «евойной хоромины», Рожка брезгливо морщилась и непонятно ругалась

разговоров брошены на разрешение проблемы колеса. Они-таки открыли его — спустя жалкую какую-то сотню лет. А жизнь у кельтов поначалу была ох какая долгая... Потом, правда, другие, не допущенные к изобретательству, селлеровы сынки еще несколько десятилетий переглядывались и осторожно шептались: «Надо же... колесо... открыли... круглое... А у фургона того, селлеровского, получается, квадратные были, что ли?» Но такие разговоры пресекались как упаднические и пораженческие.

Пресечением занимался министр обороны — в свободное от строительства колесниц время он исполнял по совместительству и нехватке квалифицированных кадров функцию министра внутренних дел. Но колесницы были для него делом наиглавнейшим: во всех казармах всех кельтских городов (числом уже четыре, с добавившимися Тербилем и почему-то Каер-Нарфоном, — и где только Рожка вычитала это название?) висели его крылатые слова: «Повозкой сей слава Империи прирастать будет!»

И ведь вправду прирастала! Благодаря колесницам видимый мир расширился, и уже не приходилось жителям Камелота зорко вглядываться в окружающие город стены тьмы: не прячется ли за ними какая-нито пакость ужасная? Научились колесничие справляться и с избушками: обнаружив одну, быстро прижимали дверь поленом и не выпускали буянивших внутри варваров (если, конечно, таковые там оказывались) до тех пор, пока «краснопузые», как дружелюбно величали их кельты (в инвективном варианте с определением «красный» поминалась несколько иная часть варварского тела) не соглашались образумиться, перейти на мирное поселение, поделиться каким-либо полезным секретом или же, на худой конец, записаться в селлеры. Особо могучих забривали в солдаты. Варвары, как правило, соглашались на все, поскольку Рожку в Квадрате, при всей своей наглости и бесшабашной удалости, тоже побаивались и наделяли мистическим умением переменять содержимое заветных заимок, а то и солнце всять пускать.

А вот упрямого ученого селлера, который все рубил дорогу в бескрайних западных лесах, варвары не боялись, а уважали. То ли признавали авторитет первого ссельнокаторжного, то ли преклонялись перед превосходящим интеллектом, то ли прознали, сукины дети, о праве селлерового первородства — только не трога! они его больше,

« Университет — чисто круто, — соглашался культуртрегер. — Чисто все студенты-отморозки отвязанные. Круто будет » .

Сам тронный зал выдержан в лучших традициях перехода от варварства к цивилизации, а вот проектные чертежи... и как древние кельты доперли до такого конструктивизма в стиле Корбюзье?

«кубистами-футуристами без ума и фантазии». На что старичок — советник по науке, который, как самый премногомудрый (а также самый старый и самый безропотный) из министров, и курировал строительство зала, неизменно смущенно разводил руками. Высказывался же он в том

смысле, что, дескать, темный мы еще народ, изысканным искусствам необученный. Вот если бы грамотность всеобщую открыть побыстрее, может, тогда и проекты получше рисовать начнем, а?

Но Рожка его не слушала. В отношении открытий и прочего изобретательства у Рожки были свои собственные тайные планы. И потому лучшие кельтские умы (все тот же самый старик по науке и несколько помощников из числа селлеровых сынков потолковее) были без особых



совсем наоборот: когда Рожи не было видно (а в те глухие медвежьи углы она заглядывала довольно редко), приходили на его лесную трассу, раскладывали свою нехитрую снедь и до хрипоты спорили у костерка о судьбах Вселенной, коренных проблемах мироздания и лучших способах разделки звериных туш.

В присутствии Рожи варвары обходили район селтлеровой вырубки подальше, чтобы не впасть нечаянно во искушение назло плохому дядьке порешить дядьку хорошего. «Странные все же эти варвары, — думал селтлер, валя очередную сосну. — Есть в них какой-то надрыз, характерный, я бы сказал, для поэтической славянской натуры».

Главный кельтский старичок по науке так не думал. Он просто тырил по варварским избушкам все, что плохо лежало, стояло или висело. «Поди ж ты, — удивлялся он, запершись в своей камелотской лаборатории и вертя в руках табличку с надписью: «Currency Exchange». — Варвары варварами, народ, конечно, непросвещенный, нам не чета, а звон какую штуку удумали... Послать, что ли, кого из парней на рынок, да и открыть поутру меняльную лавку...»

А рынок в Камелоте уже был, не вынесла Рожа слезных рыданий министра по делам торговли и разрешила небольшое послабление. Впрочем, веселым торгового советника видели лишь однажды, когда Рожа приказала поднять, как сама она выразилась, «ставку первичного налогообложения». Никто, кроме все того же министра, сразу же получившего второе кресло начальника Главного налогового управления, толком не понял, что это значит, но воровать сразу же стали заметно больше. И министерские глаза снова наполнились слезами. Он мечтал о больших торговых караванах, выгодных гешефтах с другими странами, личном проценте с операций и скромном оборотном капитале, но...

Рожа была занята другим. Пугая мирное (по большей части) кельтское население невиданным милитаристским рвением, Рожа накоротке сошлась с министром обороны и общалась чуть ли не исключительно с ним одним. «Ишь, отъел морду, Кухулин недоделанный, — жаловался на главного вояку ученый старичок привечавшему его министру общественных увеселений и прочей культуры. — Порох ему подавай! А может, мне университет построить в сто раз полезнее было бы. Или там философическую науку народу дать!» «Университет — чисто круто, —

соглашался культуртрегер. — Чисто все студенты-отморозки отвязанные. Круто будет». Но Рожа сердито цыкала зубом, поправляла очки и грозно расчесывала прыщи. И старичку, вздыхая, приходилось идти и заниматься порохом.

В городах же, число которых стараниями колесничих и новых, молодых селтлеров росло чуть ли не с каждым годом, полным ходом шло строительство «чудес». «Чудесно, — говорила Рожа, — было бы построить в Камелоте пирамиды! Как в Египте!» («А что это за Египет такой?» — спрашивал громким шепотом министр обороны у старичка по науке. «Египет... это Египет. Долго объяснять», — важно отвечивал старичок. Впрочем, он не знал и сам: в этом мире Египта не было.) И весь кабинет министров, многозначительно и опасливо переглядываясь, поддакивал: «Чудесно! Конечно, чудесно!»

— Ну разве не чудо эти камелотские пирамиды, — восхищалась Рожа пару сотен лет спустя. — До чего же хороши! Чудо света, да и только!

— Вестимо, чудо, — обреченно кивали члены правительства. — Только бунтуют в Камелоте.

« Вот они, пирамиды! Самые настоящие египетские пирамиды при дворе короля Артура... Зачем надо было их строить — не совсем понятно. Видимо, чтобы народ чем-то занять... »

Говорят, пирамиды дело хорошее и нужное, а вот храма в городе нет...

— Наймите им уличных артистов, балаган какой-нибудь придумайте, пусть веселятся, — милостиво соизволяла Рожа. («Чисто круто!» — радовался министр культуры.) Потом одумывалась и взрыкивала: «А на чудеса замахиваться не можете! Чудеса нравятся кельтскому народу. Только подумайте, как чудесно было бы поставить в Тинтагиле мастерскую имени товарища Да Винчи!» («Кого-кого он там до-винтит?» — испуганно наклонялся к ученому старичку министр торговли. «Всех кого надо, тех и до-винтит. Немцев, например», — отвечал ушлый мудрец.)

Немцы жили с кельтами в ближайшем соседстве, поэто-

му особо теплыми и дружескими отношения между двумя народами назвать было трудно, по крайней мере на невзыскательный посторонний взгляд. Да еще и Рожа взяла себе за правило самовольно нарушать подписанные правительством договоры, нападать на послов и разорять мирные



Тинтагил с птичьего полета. Среди лесов и унылых хибар гордо торчат три Чуда архитектуры. Между прочим, мастерская Леонардо — это мрачный красный лабаз внизу слева...

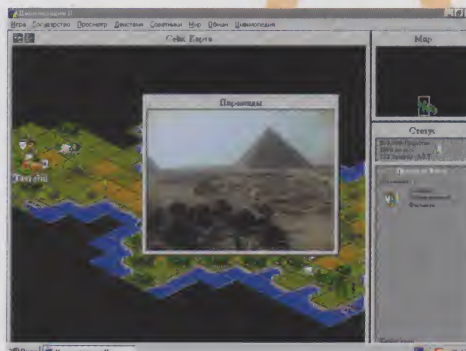
немецкие города. Немцам это не нравилось, они дожидались момента, когда Рожа в Квадрате исчезала с горизонта, и ехали жаловаться в Камелот.

— Вы уж попросите ее как-нибудь, — говорил король Фридрих кельтским министрам, — а то неудобно получается... И нам убыток, и у вас репутация портится... В Берлине дети в полный голос друг друга кельтами обзывают — ругаются. Ну нельзя же так!

— Понимаем, сосед, прекрасно понимаем, — со вздохом соглашались министры. — Только что мы можем сделать? Сами понимаете — под монархической формой правления особо не забалуешь. Да и не станет нас Рожа слушаться... Давайте мы лучше, пока ее нет, вам еще с десятком ящиков «Гиннеса» подкинем! А вы нам — сосисок баварских и шнапсу бутылок двадцать, идет?

Дело в том, что как только Рожа в Квадрате пропадала с небосвода (а это, по мере роста Империи, происходило в разных ее частях все чаще и чаще), жизнь кельтов из хаотического суматошного верчения сразу же входила в успешное и спокойное русло. Перекуривали, попивали — даже если соответствующие товары отсутствовали в списке торгового ведомства, это же еще ничего не значит, верно?

Рабочие бросали тянуть лямку на строительстве очередного «чуда» и шли заниматься домашним хозяйством. Сборщики налогов садились перекинуться в картишки с уличными музыкантами. Даже злобные криминальные элементы, в присутствии Рожи нагло терроризировавшие кельтские города и поднимавшие небольшие, но успешные бунты (неизменно кончавшиеся прилюдной поркой и изгнанием из города очередной



мэра), — и те утихомиривались и возвращались к размеренной семейной жизни.

Кельтские солдаты, правда, воевали всегда стойко, до последнего, и проявляли чудеса мужества и героизма. Так, по крайней мере, писал в сводках военный министр. Но, с другой стороны, Рожа, по кровожадной своей сущности,

А упорный сеттлер-первопроходец продолжал вести свою дорогу на крайний Запад. Получалось так, что даже Рожа про него совсем забыла. Тем более, не помнил его никто ни в Камелоте, ни в Тинтагиле, ни в двадцати других кельтских городах.

Все кончилось в одночасье.

К отдаленным русским берегам Империи приплыли размазанные зеленые зулусские дредноты, за ними — транспорты, полные танков и артиллерии... Рожа честно (и нечестно — конечно, по всякому) пыталась переиграть зулусского царя Чаку, но... Ничего не помогло, и как сильно Рожа ни старалась повернуть время вспять, какие резервы ни выискивала, какие хитроумные комбинации ни проворачивала — прибрежные города все равно один за другим переходили в руки врага. И тогда Рожа завопила истошным голосом: «Я БОЛЬШЕ ТАК НЕ ИГРАЮ! НАДОЕЛО ВСЕ! Я УХОЖУ!» — и исчезла. Навсегда. Напрасно кельтские мудрецы вызывали ее хитроумными заклинаниями, песнопениями и обещаниями сдать тронный зал на тысячелетие раньше расчетного срока и вдвое дешевле сметы. Рожа так и не вернулась.

«Ну что ж, — решили кельтские министры на одном из бесконечных совещаний последовавшего смутного времени, — ничего, как-нибудь сами. Договоримся!» К хитроумному Чаке отправилась представительная делегация.

Зулусский царь сидел на походном троне из больших берцовых костей и поигрывал метровым асеем. «Твоя зачем приходишь?» — потребовал он у министра обороны кельтской империи, больно ткнув наконецником копья в кружевную кольчугу.

— О, великий Чака! Народ кельтов просит тебя о снисхождении! Приди же и владей нами по закону и справедливости, — хором завопили кельтские министры, вались в траву у трона.

— Не понимай, — ответил Чака после минутного раздумья. — Белый квадратный Рожа ушел, зачем теперь владей? Теперь мало-мало резать буду.

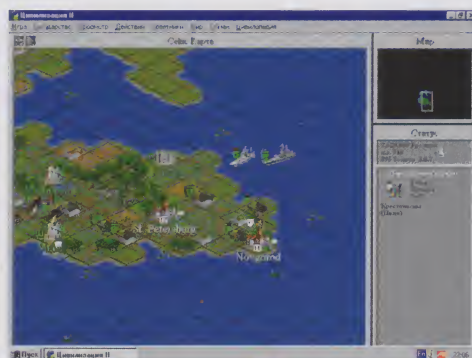
И улыбнулся...

— Ну, спасибо тебе, Большой Медведь. И за известия спасибо, хоть и печальные они, и за табачок. Стало быть, все кончено?

— Точно так, Мудрая Киркомотыга. Нет больше

Камелота, нет больше Тинтагиля, на их месте стоят военные дома зулусов. Твой народ — кто жив остался — в этих домах работает.

— Значит, прав я был, что не наша эра наступает... Ладно, спасибо еще раз и бывай. Может, больше и не встретимся.



— Удачи тебе, мудрый мой брат.

— Так ты говоришь, Большой Медведь, что за степью и вон той черной завесой мир кончается?

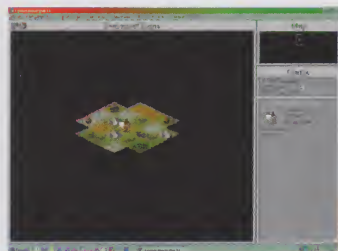
— Так говорит мой народ. Некоторые из молодых уходили туда и не возвращались.

— Тогда мне и дорога. Прощай, брат мой!

Варвар долго еще стоял на лесной опушке, сдерживал коня и смотрел, как по широкой степи к черной стене впереди уходит маленькая фигурка с лопатой на плече. Потом повернулся и сгинул в лесу. А сеттлер шагал, и шагал, и шагал, и было ему спокойно, хотя немного печально. Он шел весь день, и шел другой, и вошел в черную завесу, не сбавляя шага.

Тьма. Буквы в пустоте. Спираль галактики, вихрь планет. Рокот тамтамов. Часы солнечные, часы механические, глобус, шестерни, вертящийся пропеллер, атомное ядро, глаз. Астронавт, улетающий к звездам. Земля. Приехали.

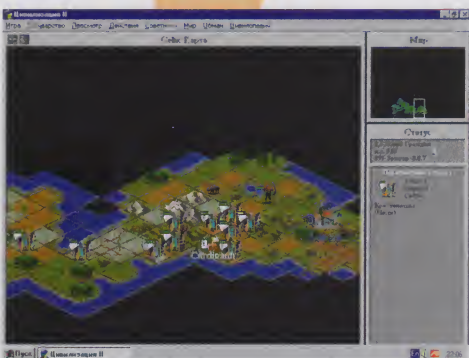
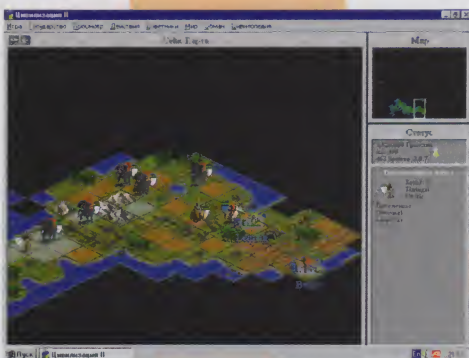
— Ой, блин! — сказал сеттлер, проснувшись.



— Кажется, все начинается сначала. Правда, этот мир другой, постарше, похолоднее... но нам-то что? Наше дело — копать...

« Слонов — в крестоносцы! Вы подумайте, какая связь! Впрочем... если быки становятся бизнесменами, чем слоны хуже? »

— Кажется, местный Да Винчи — маг, факир и дрессировщик, каких свет не видывал. Вот вам толпа слонов... Алле-оп! И перед нами уже стадо конных крестоносцев. Какие там зайцы-барабанички и кролики из шляп! Дуров и Кио просто отдыхают!



Сегодня рейтинг у нас бестолковый. Нет, не то чтобы по названию рубрики, а так, сам по себе. А что вы хотите, апрель — самый бестолковый месяц в году — ни зима, ни весна и уж точно ни лето, да и день смеха тоже сами знаете когда, вот и у нас рейтинг в точности будет соответствовать. Ну что может быть более бестолковым, чем рейтинг самых-самых монстров? Разве что рейтинг какой-нибудь музыкальный... мн-э-э-э, а что, видать мы к этой теме еще вернемся...

Юрий Травников

ТОП САМЫХ... МОНСТРОВ

ЧТО ЕСТЬ МОНСТРЫ И КАК С НИМИ ОБХОДИТЬСЯ

Итак, монстры! Нет, не так — МОНСТРЫ!!!! В переводе со старого доброго английского языка — «чудовища». Но мы-то с вами народ образованный и грамотно подкованный, мы переводить не будем. Известно, что монстры — идеальные цели во всяких там шутерах-экшенах. Твари в основном бессловесные, часто здоровенные, завсегда с IQ ниже среднего (это чтобы нам приятно было, что хоть кто-то...), если не напорются, безобидные, и по большей мере полигональные. Гасить таких одно удовольствие, и не жалко, и страшно в силу ихней неумной гнусности. Нет, встречаются, конечно, отдельные экземпляры, за убийство которых хоть ордена давай, но редко, очень редко, не хотят издатели-разработчики воспитывать в нас, геймерах, комплексы неполноценности, заботятся о нашем душевном здравии и сбалансированном пищеварении. Да и представьте хоть на минуту: идете вы, человек с шотганом, крушите нечисть, как зерновой комбайн сорняки, и вдруг в укромном уголке с фикусом в деревянной кадке встречаете эдакую образину с грустными бордовыми глазами. И вдруг, когда вы, алчно гыкая, начинаете пулять в него дуплет за дуплетом, образина садится на линолеум,



прижимает ладошки к изувеченному вами костюму-тройке и рассказывает грустным голосом, что у него, де, и мама есть,

и детишек цельная ясельная группа, и вот это фото на стене... Представили? Не засовывайте стволы промеж зубов — от этого

боли случаются! Забудьте, не бывать такому чикатильству — у монстров не бывает мамов, и детишков не бывает,

и размножаются они почкованием, как кактусы, или, что моднее, как Чужие, в два этапа, но одинаково мерзко. Монстры, елки!.. И потому мы, геймеры, обречены высоко нести гордое звание человечества, попирая монстрячи ошметки подошвами прыжковых ботинок. Дык и поделом — не родился счастливым...

И кроме шутеров монстров встречается, хоть перепись производи. РПГ-шные попроще будут, сказывается разница в масштабах на экране. Эти покрасивше будут — для сохранения общей атмосферы таинственности. Такие экземпляры случаются (вот, помню, в Дьябле...) с такими... глазами... Хоть женись.

Ан нет, все они (исключения, как вам известно, только разрушают правила, мы их опустим) те же самые гады — сироты с нехорошими помыслами. И ходят наши герои по запущенным мирам ролевику, как катерины по темному царству, и занимаются по мере сил землеустройством, или как там оно называется (направо махну — улочка, налево — космодром...). Правда, с некоторыми из ЭТИХ иногда и поговорить удается, если есть возможность, так всегда и поступайте, с интеллектом у них не улучшилось, все расскажут, без всяких там иголок под когти, и где что лежит и как к нему подобраться. А когда расскажут... ну, в общем, если есть у вас шотган, не побрезгуйте, пойнты, они и в Африке пойнты. А нет шотгана, так мечиком, все ж приятно...



«Бультдог»
Houndeye

Вот в стратегиях монстры поживее, так и биться с ними необязательно один на один. Понастроил храбрых юнитов и дави паскудников не числом, а умением. Они хоть и на лицо ужасные, а все равно такие же точно по своим боевым показателям, как и ваши бойцы, так что пугаться их как-то не приходится.

Вот в симуляторах я монстров что-то не встречал, разве что



Brute

в «гуманной» версии Кармагеддона, там такие, беззащитные, с зеленой юшкой...

Ну и файтинги, конечно, там этого добра напихано, хоть дерись. Люблю я файтинги. Здесь можно выбрать себе монстряку по вкусу и отомстить многовековым притеснителям бессловесных жертв вегетативного размножения — людям. По шеем их, по шеем...

КРИТЕРИИ ОТБОРА

А зачем далеко ходить? Вот они, передо мной, три последних номера MG, вот из них и буду выдирать монстров для последующей оценки

и классификации. Хотя, если уж совсем честно, мне милее всех (ты, вот ведь сказанул!) монстры дядюшки Ромеро из всех его Думовских демонических отрывов. Были же творения, любого дорого глядеть, эти черепа летучие, какодемоны, а когда на меня впервые выскочил (или я на него выскочил) здоровенный кибердемон и начал вести супротив меня оборону, я чуть было лишним



Psyclown



Zipperhead

стулом не обзавелся. Ну, тем, который на стол не положишь.

Но нету Ромеры, нет Дайкатаны, и приходится досматривать чудовищные

подальше и расстреливайте их из пистолета — два попадания, гарантированная тушка. Полезен также огнемёт, да только где ж его взять?..



Тоже Brute

творения последователей и апологетов.

А чтобы добавить бестолковости, я решил не выстраивать монстров по классическим рейтинговым колонкам. Кому это надо, статистика эта вся? Апрель ведь! Дай-ка я лучше их рассортирую по разным категориям, как будто у нас сегодня несколько рейтингов, и я представлю вам победителей в каждой категории.

САМЫЕ ВРЕДНЫЕ

Зайчики Безголовые, из замечательной Half Life от Valve. Я уверен, в стане разработчиков для этих зверушек другое название имеется, но мне лично и мое по душе, да и вам, я думаю (кто играл, конечно), знакомы эти отвратительные маленькие попрыгунчики. Вот ведь гнусь! Так и норовят в лицо вцепиться, верткие, маленькие и быстрые, как черти (как я их себе представляю). Лучшее оружие против них — банальная монтровка, надо только изловчиться и попасть. Или, если тварей много, отходите заранее

САМЫЙ НЕОЖИДАННЫЙ

Мой первый Brute. Эта монстряга из Unreal. Шел я себе спокойно, только приоткрылся заглянуть за уголок, как вдруг на меня, как гибрид Карла Льюиса и ракетной установки «Град», вылетает это чудище. Как вы думаете, как я дальше поступил? Правильно, погиб бесславной смертью. И второй раз погиб, и пятый, в общем долго это было, но не нудно. Зато, когда я его наконец завалил, я понял, что же такое Unreal. Здесь нельзя с шашкой на танки, танкам от этого даже не чихается, а вот для вас последствия самые фатальные. Зато после боя с такой неожиданностью, если уцелеете, конечно, обязательно чувствуется в душе приятное чувство, некогда посещавшее римских триумфаторов.



«Бультдог» Houndeye 27

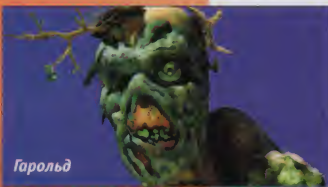
САМЫЙ МИЛЫЙ

Опять Half Life. Опять не знаю, как по научному обозвать эту зверушку, похожа она на французского бульдога, который затормозил об бетонный забор на скорости порядка восьмидесяти километров в час. Так что морда у него соответствующей протяженности, и уши втянулись. Когда «бульдоги» вас обнаруживают, они подбегают, становятся в непередаваемо изящную позу и начинают вибрировать тем, где у каждой приличной собаки должно быть лицо. Если не принять срочных мер, запросто могут завибрировать до смерти. Люблю я собак...

САМЫЕ ПРОТИВНЫЕ

Psycho из Bio F.R.E.A.K.S. Единственный монстр из мира файтингов, за которого биться не хочется. Эдакий Карлсон-извращенец с пропеллером, естественно, но из другого места. Ты ему конечности отрубаешь, а он пищит. И до того неприятно пищит, аж жуть пробирает.

И второй типчик, оттуда же. Зовут его ZipperHead, у него на башке шрам, как застежка-молния на арбузе. Весь в каких-то кольях, лезвиях, а когда к нему близко подойдешь,



разворачивается, нагибается и выпускает... Вот какой забавник.

САМЫЕ УБОГИЕ

Это, конечно, зомби из Resident Evil 2. У них непередаваемо нездоровый цвет лица, и единственное достоинство,

которым они обладают, — это то, как они сладко похрюкивают, когда присаживаются вас доедать.

САМЫЙ КИНОГЕНИЧНЫЙ

Синтетический монстр Кроликштейн из Space Bunnies Must Die. Эдакий продукт оживляющих технологий. Биоробот из кусков безвременно ушедших. Мери Шелли бы он понравился. И еще очень интересно, если будет экранизация, Де Ниро взялся бы за привычный типаж?.. Нет, правда, славный, да еще и реализованный очень своеобразно, с плохо закрепленными текстурами, и симпатично объемистый.

САМЫЙ ДУШЕВНЫЙ

Это, безусловно, старина Гарольд из Fallout 2, плавно перекочевавший туда из первой части эпопеи. Когда я с ним

встретился, было такое чувство, что вернулся домой после долгой и очень напряженной разлуки. Гарольд вежливый и печальный. Из его головы растут корявые ветки, похожие на рога пожилого оленя. Вот ведь до чего довела мужика сильные мира сего. Нельзя так, миру мир!!! Да и с рогами, знаете ли, того, неприятно должно быть. Что люди несведущие должны думать?

САМЫЙ ДОСАДНЫЙ


Этот тоже из Fallout 2. Зовут его Маркус и он, по определению,



придуманному разработчиками, ваш союзник и спутник на долгие времена. А у него рожа, краше в гроб кладут, да после этого еще и колом осиновым...

Вот вы можете мне сказать, что, де, настоящих друзей не выбирают, да с лица, мол, воду не пить, но вы бы посмотрели на мою секретаршу Вуду, когда она фольдваутится. Она, между прочим, завсегда тетками играет и с именами для них не напрягается. Так все ее героини и зовутся — Вуды Краш. И вот представьте теперь, как ей, той виртуальной даме, просыпаться в игровом мире

с такой образиной под боком. А у нее, у героини, между прочим, уровень кама сутры — десять единиц!..

Вот, собственно, и все. Подводя итоги, все же хочется заметить, не хватает моей геймерской душе монстров. Таких, от которых бы кровь в жилах сворачивалась, чтобы было с ними приятно и побеседовать и повоевать всласть, чтобы не были они однобокими, чтобы были разносторонне развитыми и чтобы не давали нам, геймерам, спуску, чтобы не было мучительно больно за бесцельно пройденные игры. 



Написание редакторской колонки

Жанр: гонка
Разработчик: MegaGame
Издатель: РИГ «Фантазия»

Я тут не при чем, просто на огонек забежала, посмотреть, как дела идут у журнала МегаГеймового. И вижу: по редакторской комнате носится Ваня Шаров, размахивает руками и бумажками какими-то и страстно всех убеждает в том, что к Mission Possible вступилово вовсе даже и не нужно. Типа, зам я главного редактора или где? Этому всему с традиционно-ехидной усмешкой внимает Ден ДеЗигнер (глава семейства ДеЗигнеров) и замечает, что, мол, за дизайн Ваню еще отвечать не поставили, а посему если сказано — должно быть, значит, быть должно. А Ваня в ответ — я, мол, вступилово к превью писать должен, на мне теперь сумма технологий тоже со вступлением, а еще в прошлом номере колонку редакции делал, и вообще, откуда фантазии может столько у нормального человека взяться? Ну а я тем временем незаметно уселась за его, шаровский, рабочий стол и тихонько делаю всем ма-а-а-аленький сюрприз. Вступилово к солишнам.

Ну ладно, усесться-то я уселась, а вот дальше-то что? Что писать-то? Ну-ка, что там у вас в Mission Possible в этом номере такое понаверстано, ась? Ara, Myth 2 и Quest for Glory V. Ara, авторы — видные деятели повстанческого антиимперского подполья, братья Шиленки-Рейнджеры. Давайте-ка я вам всем, дорогие друзья, расскажу, откуда эти Шиленки взялись и кто они такие на самом деле.

Вы, возможно, думаете, что Роман Шиленко, которым подписано столь много ценных материалов в этом (и прошлом, и позапрошлом) номере суть один человек. Ошибаетесь. На самом деле Романов Шиленко трое, и они братья-близнецы. А названы одинаково в целях конспирации и чтобы никто не догадался. Дело в том, что, попутно с активной работой на ниве писательско-обозревательского труда, а также системной администрации в каком-то экс-секретном ядерном институте, они являются активными

членами антиимперского подполья и ведут массированную подрывную деятельность, направленную на восстановление идеалов добра и справедливости повсеместно во Вселенной вообще и в нашей галактике в частности.

Нашим ответственным редактором найдены братья-пилоты были именно на галактических просторах, если мне не изменяет память, в квадранте g-40. Оные там вели традиционную борьбу за свет против тьмы, а наш ответственный редактор (а тогда, по совместительству, еще и звездный панк) на пару с другим вселенским отбросом-битником занимались, напротив, всяческими грязными, темными и совсем не добрыми делишками (конкретно ликвидацией жизни посредством напалма на отдельно взятых планетах). Редактор наш тогда еще был неопытный борец со справедливостью, а братья Шиленки, напротив, проучаствовали к тому времени в массе галактических боев и сражений за нее, из коих преимущественно выходили победителями, в честь чего на груди их величественно позвякивала не одна медаль. Впрочем, наш ответственный редактор (а тогда просто безответственный звездный панк) по раздолбайству сразу после уничтожения отдельной жизни на борьбу со справедливостью забил, а битнику звездному, несмотря на разные идеалы, даже удалось с братьями Шиленками сдружиться в целях борьбы с еще более злым и злобным вселенским злом. Ну и попутно сознакомился с борцами сил света и наш ответственный редактор и, несмотря на весьма неодинаковые предпочтения в идеалах (а также в напитках), тоже нашел общие интересы.

Потом прошло еще некоторое время, несколько раз выпадал снег, гремели громы, деревья гнулись и ломались, а также шли дожди, наступали плановые похолодания и потепления, солнце скрывалось за тучами и вновь из-за них вылезало, журналы начинались и заканчивались, люди радовались и прыгали, визжа от счастья, пока на свет не появился новый журнал с суровым именем, где наконец и развернулся талант братьев Шиленко как летописцев современной истории.

Встречайте.

Татьяна Снежная

P.S. Вы, конечно, можете не поверить, но все, что написано выше — чистая правда, хоть у нас и апрельский номер. Ну или почти все. Честное слово.

Иван Шаров

**Myth 2:
Soulblighter**



MISSION ~~IMPOSSIBLE~~
В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

CHEATS 154-160
 НА СТРАНИЦАХ

**Quest for
Glory V:
Dragon Fire**



Close Combat 3
 Railroad Tycoon 2
 Lords of the Realm
 Unreal
 Myth 2: Soulblighter
 SimCity 3000
 Heretic 2
 Trespasser
 Wargasm
 Turok 2: Seeds of Evil
 Hoyle 99
 Powerslide
 Fantasy Empire
 Rollcage

Хроники БЕЛОГО Отряда

Роман Шиленко

Паспорт

Myth2: The Soulblighter

Жанр: 3-D real-time стратегия
Разработчик/Издатель: Bungie

URL <http://www.bungie.com>

Системные требования:

ОС: Win 95/98
Процессор: P 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
Multiplayer: LAN, Internet
CD-ROM: 4x



советы по прохождению

Myth2: The Soulblighter продолжает историю, начатую в Myth: The Fallen Lords. За минувшие с момента окончания Великой войны сил Света и Тьмы шестьдесят лет страна постепенно отстроилась, воины вернулись к мирной жизни и несколько утратили боевые навыки. Как оказалось, зря. После гибели Balor'a в первой серии вызванные им Падшие Лорды освободились от его воли, но были перебиты Легионом Света. Кроме одного, самого хитрого и коварного Падшего Лорда — Soulblighter'a. Он, конечно, не смирился с поражением и вынашивал планы мести. А тут в очередной раз из космоса прилетела темная комета, каждое появление которой сопровождалось небывалым подъемом среди мертвецов, зомби и прочих представителей сил Тьмы. Soulblighter'у не составило труда сколотить огромную армию андедов и двинуть войной на расслабившихся мирных жителей.

Myth2 относится к жанру трехмерных стратегий в реальном времени, проходящих в фэнтезийном мире. Игра посвящена исключительно военным действиям, накопления каких-либо ресурсов и строительства базы здесь нет и в помине. На каждом уровне, а всего их 24 обычных плюс 2 секретных, вам выдается какое-то количество юнитов, и, как правило, это все, на что вы можете рассчитывать. Подкрепление и случайные юниты приходят нечасто. Остающиеся в живых солдаты будут воевать под вашим началом на последующих уровнях, что очень приятно, поскольку с каждым пройденным уровнем и снятым вражеским скальпом у воина растет опыт, то есть он начинает быстрее и лучше стрелять, рубить мечом, кидать гранаты и так далее. По крайней мере, постарайтесь беречь лучников и дворфов, ведь именно они наносят основной урон врагу.

Willow Creek (25 августа, понедельник)

Я знал, я чувствовал, что все пойдет наперекосяк. Мы целый месяц патрулировали южный берег Дикой Реки, и все наши мысли были только об отдыхе. Вчера мы были в городке Tallow, и там нам повели, что в последнее время участились случаи разграбления могил. Кому могли понадобиться останки?! Ответ пришел только сегодня. Подходя к деревне Willow Creek, мы услышали страшные крики и увидели, как три странных существа, явно не первой свежести, разорубили на куски несчастного абори-

гена. Наш отряд осторожно перешел реку, занял позицию на холме к северу от брода и был немедленно атакован семью-восемью гастами, некогда спокойно лежавшими в могилах. Меченосцы развернулись в цепь, а за их спинами укрылись лучники, превратившие атакующих в подушечки для иголок. Мы начали продвигаться на северо-восток к ферме, за забором которой бегали упитанные хрюшки. Вот тут все и началось. Гасты накатывались на нашу позицию волнами, но каждый раз от них оставались лишь кости да обрывки плоти. Хвала Одину за создание племени дворфов! Durin, единственный дворф в нашем отря-



● Я знал, я чувствовал, что все пойдет наперекосяк. Мы целый месяц патрулировали южный берег Дикой Реки, и все наши мысли были только об отдыхе.

де, успевал всюду и замочил своими бомбами тридцать одного гаста. Еще столько же положили остальные, вместе взятые. Мы заняли центр города и отпраздновали победу вялыми криками «ура».

Salvation (тот же день)

Этот день никогда не кончится. Оставшиеся в живых жители деревни рассказали, что отряд разбойников захватил несколько человек в плен и держит их на окраине старинного кладбища. И Крюниак, наш командир, приказал готовиться к бою. Мы построились в каре и пошли по дороге на север. На развилке нас жда-

Бестиарий

Легионы Света

Воины

Вооружены мечами и щитами, принимают участие только на начальном этапе войны, после чего полностью вытесняются берсерками и гвардейцами.



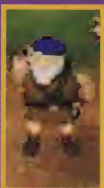
Лучники

Используют луки, наносят наступающему врагу серьезный ущерб уже на дальних подступах к вашим позициям, в рукопашном бою быстро погибают; спец. атака — огненные стрелы, способные поджигать траву и взрывать мины.



Дворфы

Главная убойная сила Легиона, с поразительным успехом применяют гранаты, передвигаются медленно; спец. действие — установка мин, которые впоследствии подрываются гранатой или огненной стрелой лучника. Длинные минные цепочки и поля очень помогают в случае масштабного наступления противника. Максимальное количество таскаемых в рюкзаке мин — восемь.



Дворфы-минометчики

Миномет позволяет забрасывать более мощный, чем простая граната, заряд на приличное расстояние, вот только минометчики в Легионе на вес золота, и под ваше командование они попадают крайне редко.



Берсерки

Вооружены палашами, брони никакой, зато высокая скорость, агрессивность и крепкое здоровье.



Гвардия

После восстановления империи Cath Bruiг странники образовали новую гвардию. При этом они ловко орудут мечами, обладают хорошим здоровьем и все еще умеют лечить остальных легионеров.



● Было решено до штурма зачистить всю местность, чтобы было меньше проблем при отступлении. Солдаты прочесали все болота и вынесли еще пару гастов на северо-западе.

ли двое гастов, но залп лучников и бомбы двух дворфов доказали им ошибочность такого приема. Было решено до штурма зачистить всю местность, чтобы было меньше проблем при отступлении. Солдаты прочесали все болота и вынесли еще пару гастов на северо-западе. На севере виднелась арка, ведущая на кладбище, а под ней нервно курили два разбойника. В принципе, можно было дать пострелять лучникам, но на этот раз снимать охрану отправились дворфы. Три гранаты размазали обоих охранников по поверхности арки, и наш отряд занял оборону к северу от нее. Впереди мы увидели загон, в котором ползали четверо мирных жителей, и одного разбойника, время от времени подходившего к забору и пересчитывающего пленников. И опять нас спасла предусмотрительность дворфов: они положили ряд из восьми мин вдоль дороги на север, влезли на холмик справа от дороги и бросили пару гранат поближе к забору. Еле передвигавшись до этого пленники рванули от туда быстрее Бена Джонсона и Карла Льюиса. Раздался сигнал тревоги, и с севера на нас обрушилась толпа разбойников. Первые двое или трое получили гранаты в подарок и разлетелись на кусочки. Затем дворфы побежали вдоль заминированной ими дороги и, когда наступающие растянулись в цепь, подорвали мины. После этого им оставалось только закидать выживших гранатами. От взрыва восьми мин все мертвецы должны были перевернуться в своих гробах... Хм, а ведь именно это они и сделали! С десятка этих мерзких тварей ломанулись к нам со всех сторон, но наши лучники в этот вечер были в ударе.

Down a Broken Path (26 августа, вторник)

Рюрик, один из деревенских старейшин, попросил отвести его в Tallow. Мы мысленно попрощались с ним, так как хорошо знали, как ведут себя эскортируемые во всех измерениях и как они любят лезть куда не просят. НО! Инстинкт самосохранения Рюрика не давал ему удалиться от нашего отряда и немедленно гнал его под защиту наших мечей и луков при первом приближении неприятеля. Отряд с ходу зашагал на север к развилке. Там среди деревьев наши дворфы Durin и Jar обнаружили и обезвредили одного соуллесса. Не успели они вернуться, как на сцену с севера выбрался отряд новых диковинных андедов, вооруженных грозного вида топорами, — фроллы (не путать с троллями!). Обойшлось без потерь. Неожиданно с юга на дороге, по которой мы проходили, появилась большая группа фроллов. Их тормознутость, умноженная на наши гранаты, быстро свела их численность к нулю. Убедившись, что все еще живы, мы двинули на восток к переправе через реку. Как и ожидалось, там был еще один отряд фроллов, усиленный двумя голями. В своем желании отведать нашей крови, голи не заметили, как оторвались от основных сил, за что и были убиты первыми. Мы быстро перегруппировались в кучу и пошли на юг искать брод. В момент преодоления реки со дна поднялись три давно лежавших там фролла и бросились на наши мечи. Все вздохнули с облегчением, когда отряд подошел к северо-восточному углу ка-



Сержантские советы...

1-й БЕЖИТЕЛЬНЫЙ ПРОШЕЛ

В конце третьей миссии (Down a Broken Path) не спешите идти в город, а отправляйтесь в северо-западный угол карты. На одном из островов сидят три упитанные лягушки, взорвите их и можете идти в город. После просмотра фотографий разработчиков из Bungie Software вы получаете восемь бестолковых крестьян, вооруженных мушкетами. Задача — перебить всех оленей на карте. Будьте внимательны, поскольку половина оленей умеет взрываться не хуже уайтов, и ваших охотников может запросто разнести на куски.



кой-то фермы, но тут раздался ужасный вой, и полчища голей и фроллов ломанулись к нам с запада, севера, а потом еще и с северо-востока. Тех, кто шел со стороны реки, забросали гранатами дворфы, а просочившихся с южной стороны фермы добила меченосцы. Лучники

● Рюрик, один из деревенских старейшин, попросил отвести его в Tallow. Мы мысленно попрощались с ним, так как хорошо знали, как ведут себя эскортируемые во всех измерениях и как они любят лезть куда не просят.



же палили во все стороны без разбора и даже в кого-то попали. Мы потеряли в бою всего одного меченосца. Ребята не знают, но я видел, как одна из гранат Durin'a попала не совсем туда и разнесла нашего же воина на молекулы. Однако не

Пришлось кастовать спелл со странным названием OP-EN-SA-VED-GA-ME. Незамеченное никем астральное тело Solling'a протиснулось к подъёмному механизму моста и взорвало его вместе с несколькими лучниками.

читься во внутренний двор и соединиться с меченосцами. Шестеро разбойников, охранявших вход в замок, стали легкой добычей, после чего Durin, Jar и Solling набросали немного мин и вынудили выбежать из двери замка шестерых стигийских рыцарей в наворочен-



● Наутро мы начали штурм замка барона. Местность так и кишела голями, поэтому нам пришлось выстроиться в круг и ждать, пока наши доблестные лучники и дворфы-терминаторы не перебьют этих тварей.

будем расстреливать старика. Наши лучники засекли трех соулессов, патрулирующих реку, и тут же отправили их обратно в ад. Приключений в этот день больше не было, и мы кое-как доползли до Tallow на юге карты.

Into the Breach (2 сентября, вторник)

Крюникак получил сведения, что около замка барона Килдера час-тенно видели подводы с трупами. Неспроста это все. Дозорный видел, как примерно тысяча фроллов промаршировала ночью в сторону Tallow. Бедный город. Наутро мы начали штурм замка барона. Местность так и кишела голями, поэтому нам пришлось выстроиться в круг и ждать, пока наши доблестные лучники и дворфы-терминаторы не перебьют этих тварей. Внешний двор охранял отряд фроллов и, что было хуже всего, лучников из числа разбойников. Меченосцы встали в два ряда напротив ворот первой внешней стены, но на значительном удалении от них. Роль приманки сыграли дворфы. Постоянно подбегая к воротам, они выманили за внешнюю стену всех фроллов и уничтожили их. Но вслед за ними бежали вражеские лучники, и если бы не стремительная атака наших воинов с мечами, наши дворфы пи-ровали бы нынче в Вальгалле. Прибыло подкрепление. Не успели мы подойти ко рву, окружающему крепость, как часовые быстро подняли мост. Но у нас с собой было. Вернее, был: дворф Solling, способный посылать свое астральное тело, куда пожелает. И послал он его к западным воротам замка. В таком виде ни один из солдат противника не мог его опознать до тех пор, пока он сдуру не ткнулся в одного из них.

Но при этом оно вдруг стало материальным, а через пару секунд еще и бездыханным. Кого именно там убили, нам неизвестно, так как Solling остался среди нас жив-живехонек, но на вопросы отвечать отказался. Мы расположились перед входом в крепость и стали прикидывать, как же нам попасть в замок, минуя лучников на стенах. Меченосцы вызвались добровольцами. Они сформировали кулак и со всех ног понеслись через ворота. Увы, кое-кому этот забег стоил жизни. Несколько разбойников сложили свои головы, пытаясь выбить наших воинов. Но на стене, отходящей от ворот на восток, все еще оставались вражеские лучники. И опять меченосцы всей толпой бросились в атаку, и мы опять понесли потери. Жертва не была напрасной, и наши лучники с дворфами сумели просо-

ных доспехах. Знатный получился взрыв. В атаку бросились последние защитники — остатки лучников с западной стены и пара меченосцев, но численный перевес был уже за нами.

The Baron (тот же день)

Пленный охранник рассказал о существовании секретных ходов внутри замка, поэтому Крюникак приказал нам как можно быстрее найти барона и покарать его. Мы ворвались внутрь. Узкие проходы слева и справа от центрального зала патрулировали группы по четыре воина с мечами в каждой. Западную забросали гранатами дворфы, восточную смели наши меченосцы. Дворфы и лучники отправились на запад, дошли до юго-западного угла замка, где приняли бой, натолкну-



● Пленный охранник рассказал о существовании секретных ходов внутри замка.

Бестиарий

Странники



Бывшие солдаты императорской гвардии, посвятившие свою жизнь медицине. В бою орудуют саперной лопаткой, но главная их сила в исцелении раненых с помощью корешков (через кнопку спец.

действия). Говорят даже, что они способны очищать разумы фроллов и уайтов.

Deceiver



Один из Падших Лордов, вырванный из ледяного плена солдатами Легиона. Первичное оружие — полная парализация и высасывание жизненной энергии из любого юнита противника. Спец.

оружие — заклинание Binding Dream, требующее изрядного количества маны, но делающее вражеский юнит нашим. Крайне полезный spell.

Король Эльрик



Вооружен мечом, неплохим здоровьем и неуязвим для молний фетчей. Спец. атака: заклинание Dispersal Dreams, взрывающее изнутри юнит противника и перекидывающееся на соседние юниты, поэтому

кастовать следует в большую толпу. В предпоследней миссии получает уникальный меч, испускающий при ударе молнии, которые поражают все вокруг, кроме самого короля, — держите своих воинов подальше.

Различные нейтральные юниты

Троу



Раса гигантов, живущих в пустыне. После соревнования встают на сторону Легиона и принимают участие в одной миссии (штурм внешней стены Muirthemple). Врагов убивают мощнейшими

пинками, а здоровья у одного троу, как у десятих берсерков.

Пещерные пауки



Их не волнуют проблемы внешнего мира, поэтому они нападают на всех без разбора.

Бестиарий

Ворлоки

Последователи Deceiver'a. Кастуют fireball'ы и confu-sion (спец. атака). Встречаются два раза: в миссии по эксгумации Deceiver'a из льда они атакуют и легионеров, и андедов; при обороне дамбы бьются рядом с нами.



Бреюноры

Лесные жители. К конфликту Света и Тьмы никакого отношения не имеют, просто в одной миссии легионеры устроили привал рядом со святилищем бреюноров, и те немного расстроились. Бросаются костями сведенных врагов, но при этом атакуют только ближайшую к ним цель. Можно выдвинуть вперед берсерка и спокойно расстрелять наступающих бреюноров из луков.



Волки

Быстрые юниты и большие друзья врагов. Умирают после трех-четырех стрел.



Армия Soulblighter'a:

Гасты

Ожившие мертвецы. Мелькают только в самом начале кампании, передвигаются медленно, поэтому с успехом уничтожаются лучниками и дворфами, при соприкосновении могут временно парализовать.



Фетчи

Служители неведомого культа, весьма уязвимы, но кастуют молнии, поражающие не только саму цель, но и всех вокруг нее, не разбирая, где свой, где чужой. При появлении фетча концентрируйте на нем (или ней?) огонь всех ваших лучников. Успешно убиваются дворфами-минометчиками, так как радиус действия миномета больше, чем радиус поражения молнии фетча.



лись на четверых меченосцев. К счастью, предусмотрительный Durin положил парочку мин перед проходом в комнату. Отряд наших меченосцев превратился в берсерков и промчался по периметру дворца против часовой стрелки до северо-западного угла, давая на своем пути мелкие группы охраны. После чего они ворвались в небольшой красный зал, где свернули шею четверым вражеским лучникам. Пока шел этот забег, один из дворфов случайно оглянулся и увидел приближающихся с востока четверых стигийских рыцарей. Им нечего было сказать на связку гранат. Каюсь, мы обошли своим вниманием центральный зал замка, но там было слишком много лучников, а нам были дороги наши жизни. Барон обнаружился в маленькой комнате на западной стороне замка, оба выхода из которой были заблокированы. Рядом с ним переминались с ноги на ногу четверо стигийских рыцарей, поэтому дворф Soling просто заминировал южный вход комнату и сделал неприличный жест в их сторону. Те, естественно, купились, и опять во все стороны полетели куски гнилой плоти. Барон бросился умолять нас о пощаде, но дворфы, обменявшись мрачными взглядами, достали три гранаты... Одним бароном стало на свете меньше.

Gonen's Bridge (15 сентября, понедельник)

Гонец принес дурные вести: армия андедов razорила все города и деревни, в том числе и Tallow. Хуже того, они возвращались обратно к замку барона и были уже на расстоянии дневного марша. Наш отряд покинул крепость. Большая часть отправилась к мосту Гонена, чтобы заминировать его, а моя небольшая команда должна была выигрывать для них время. Первым делом наши лучники и Durin разобрали по косточкам дозор из трех соуллессов, прилетевший с северо-запада, после чего мы в быстром темпе пошли на юг к тому месту, где река делает поворот на 180 градусов. Там находилась одна из тех многочисленных переправ, глубина которых не позволяла Durin'у утонуть. По пути нам постоянно приходилось отстреливать назойливых самовзрывающихся уродцев. Мы продолжали идти на юг почти до конца карты, пока не нашли дорогу на западные холмы. С севера проход закрывали два соуллесса и пять-шесть голей. В этом месте была допущена ошибка, едва не стоившая нам головы. Вместо того чтобы в лихой атаке снести этот заслон, мои солдаты занялись перегруппировкой, потеряли время, и вот нас уже догнал первый взвод

фроллов при поддержке трех соуллессов. Нас в который уже раз выручил Durin. Своими гранатами он выбил чуть ли не половину атакующих, а остальные были настолько

отправиться в Мадригал к королю Эльрику, победителю войск Балора в Великой Войне, поэтому устремились к Узлу Мира (так у нас телепортеры называются). Река, выте-



● Гонец принес дурные вести: армия андедов razорила все города и деревни, в том числе и Tallow. Хуже того, они возвращались обратно к замку барона и были уже на расстоянии дневного марша.

повреждены, что не составили проблемы для наших меченосцев. Лекарь кое-как перевязал самые тяжелые раны, и мы пошли в атаку на голей. Стараю со стыда, но должен признать, что весь остаток пути до моста (а он находился строго на востоке от кордона голей) мы проделали бегом, причем неслись прямо через позиции фроллов. Удача улыбнулась нам, и никто не погиб. Едва мы пересекли мост и встретили остальных воинов нашего отряда, как очередной взвод фроллов нарисовался на восточном берегу. Дворфы с садистскими ухмылками подождали, пока враги не втянутся на мост, после чего связка гранат оборвала победную поступь противника.

Beyond the Cloudspine (17 сентября, среда)

Сегодня погиб Крюниак. Сержант Гаррик рассказал нам, что смертельную рану нашему командиру нанес никто иной как сам Soulblighter. Мы приняли решение

кавшая с юга, напоминала букву V, а наш отряд стоял на восточном берегу. Для начала мы уничтожили всю нечисть на нашем берегу — трех соуллессов с востока расстреляли лучники, отряд фроллов с северо-востока забросали гранатами дворфы, патруль соуллессов с севера забили берсерки. Пока мы раздумывали, что делать, с юго-запада прибежали несколько голей, но быстро пали от мечей берсерков и стрел. Кстати, некоторые голи научились искусству парализации, что добавило нам хлопот. Покрутившись немного рядом с переправой на северный берег, наши лучники призвали на свою голову несколько голей, которых тут же разорвали гранатами. Наш отряд выстроился в линию на холме рядом с переправой и увидел большой отряд фроллов и соуллессов на другой стороне реки. Так мы и стояли друг против друга в напряженном молчании, пока кто-то из наших лучников не залез в воду и не выпустил в противника огненную стрелу. Андеды



● Мы приняли решение отправиться в Мадригал к королю Эльрику, победителю войск Балора в Великой Войне, поэтому устремились к Узлу Мира (так у нас телепортеры называются).

Сержантские советы...

2-й СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ

После сражения Deceiver'a с Soulbrighter'ом в миссии A Murder of Crows идите в северо-восточный угол карты, там есть еще одна дорога. Вы попадаете на секретную базу Soulbrighter'a по подготовке уайтов и голей-миноносцев. С востока на запад с перерывом в несколько минут идут большие отряды противника. Впереди каждого отряда идет трио моулеров, по бокам — фетч и соуллессы, а в центре — несколько десятков уайтов. Ставим шеренгу лучников параллельно курсу движения отряда и стреляем по уайтам. Земля содрогается от мощнейшего взрыва, а когда дым рассеивается, то живыми остаются



разве что моулеры, которые подавляются гранатами и стрелами. Итак, три отряда уничтожены...

ломанулись в атаку, но быстро погрузились после первой связки гранат и отступили. Теперь уже все наши лучники стали подбегать поближе, давать пару залпов по соуллессам (!) и отступать на свой берег. И только когда все соуллессы отправились в Ад, и отряд пошел по дороге на северо-запад, где обнаружил... сломанный Узел Мира. В очень быстром темпе дворфы подняли все (!) крупные осколки, валявшиеся внутри магического круга, и прилепили их на свои места. Как только портал был восстановлен, вся карта заполнилась красными точками вражеских юнитов, но мы вовремя попрыгали в центр Узла и перенеслись в Мадригал.

The Great Library (23 сентября, вторник)

Король Эльрик подозревал, что Soulbrighter занят поисками человека по имени Summoner, который,

согласно древнему пророчеству, может вызвать к жизни расу Myrkridia, и тогда мало не покажется никому. Мы — берсерки, лучники и два лучших дворфа — отправились через Узел Мира в Великую Библиотеку, чтобы отыскать книгу

Total Codex, с помощью которой Эльрик надеется обнаружить Summoner'a раньше противника.

Наш лекарь с ходу сбегал копаться в книжных полках, оставив нас защищать вход в здание. Берсерки и лучники выстроились в шеренгу, дворфы встали на флангах. Практически все сражение мы провели в таком порядке. Нападавшие действовали несогласованно, атаковали небольшими группами и не представляли серьезной опасности. Другое дело фетчи — мы впервые столкнулись с этими тварями. Молнии в их исполнении могли бы запросто поджарить всех нас, если бы лучники при первом появлении фетчей не концентрировались на них весь огонь. Наконец лекарь откопал нужную книгу и предложил уносить ноги. Возражений не было. Перестроившись в каре, наш отряд побежал на юго-восток к Узлу Мира, по пути раздав охрану из четырех голей и трех соуллессов. Враги совсем обезумели, увидев ускользающую добычу, ряды их возросли многократно, но мы вовремя вошли в центр Узла.

Gate of Storms (10 октября, пятница)

За последние три недели орда Soulbrighter'a захватила еще три крупных города — Scales, Covenant и Tug. Остатки их гарнизонов влились в наши ряды. Король Эльрик понял, что город нам не удержать



● Король Эльрик подозревал, что Soulbrighter занят поисками человека по имени Summoner, который, согласно древнему пророчеству, может вызвать к жизни расу Myrkridia, и тогда мало не покажется никому.



и отправил почти всю армию на север в Tandem собирать всех, кто может держать оружие в руках, а сам с небольшим отрядом остался прикрывать отход. Наше положение ухудшалось еще и то, что Soulbrighter сумел-таки отыскать Summoner'a раньше нас, и отряды ужасных микридий пополнили его войско. Издалека мы слышали, как на площади города стадо микридий разрывало на куски один из наших отрядов, но поделаться с этим ничего не могли. Эльрик построил нас в колонну по четыре и повел к западным горам. По дороге нас атаковали две группы по три мир-

● Наше положение ухудшалось еще и то, что Soulbrighter сумел-таки отыскать Summoner'a раньше нас, и отряды ужасных микридий пополнили его войско.



Бестиарий

Голи



Самые быстрые юниты среди андедов. Как правило, только зубы и когти являются их оружием, но в некоторых миссиях голи бросают разрывные и парализующие гранаты, неся мины.

Расстреливаются издалека лучниками, выживших добивают воины, берсерки и гвардейцы.

Разбойники и темные лучники



Предатели человечества, аналогичны воинам и лучникам Легиона, но действуют медленнее. Лучников давят стрелами и fireball'ами,

а разбойников — чем попало.

Моулеры



Медленные, очень большие, похожие на кабанов, вооруженные дубинами и крепким армором юниты. Не рекомендуется вступать с ними в ближний бой, лучше подрывать их на минах или гранатами.

Соуллессы



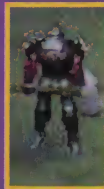
Летающие и метающие копыя твари. Подавляются дождем стрел с предварительным выводом вперед какого-либо юнита с хорошим здоровьем для приманки.

Фроллы



Медленно двигающиеся ожившие мертвецы. Вооружены страшными топорами, но в дело их пустить просто не успевают, так как с легкостью уничтожаются гранатами дворфов. Дышать не умеют, поэтому любят сидеть в засаде на дне реки.

Стигийские рыцари



Ожившие боевые доспехи. Не пробиваются стрелами, вооружены топорами, но наступают кучно и красиво разлетаются от гранат.

Бестиарий

Уайты

Продвинутая версия гастов, их животы наполнены взрывающимся газом. Подлежат немедленному расстрелу из луков, как только появляются в поле зрения.



Миркридии

Быстрые, мощные и безжалостные твари, орудующие когтями лап. Будучи тяжело раненой (ленточка здоровья красная), бросается на ближайшего соседа. Одиночных миркридий убивают стрелами, группы до четырех — гранатами, стрелами и последующей контратакой берсерков и гвардейцев, группы в шесть и более подрываются на минах.



Гигантские миркридии

Появляются только в одной миссии, где сходятся врукопашную с нашими трою. Умеют метать взрывающиеся черепки, чем наносят существенный урон. Можно провоцировать их на бомбометание одиноким юнитом-камикадзе, а потом расстреливать издалека.



Махиры

Живут вокруг и внутри горы Tharsis. Парализуют жертву и высасывают из нее жизнь. При перемещении их тела невидимы, но засечь их можно по тени на земле. И тогда надо либо бросить в центр тени гранату, либо атаковать всем скопом, когда махир набросится на жертву.



Summoner

Нехороший человек, вызвавший к жизни миркридий. Умеет телепортировать от себя вражеские войска. Расстреливается из луков либо захватывается Deceiver'ом.



Soulblighter

Глава армии андедов, заваривший всю кашу. С ним могут справиться только Deceiver и король Эльрик, обычное оружие его не берет.



кридии в каждой. Лучники давали по два залпа, потом за дело брались меченосцы. Может, и не лучший вариант, но он работал. Мы свернули на север и шли, пока не уперлись

обычно, расправились дворфы. Форт имел три входа: западный, северный и восточный. По неизвестной причине был выбран последний вариант. Выстроившись в колонну

ного недалеко от западных ворот. Корабль и король были спасены.

Through the Ermine (30 ноября, воскресенье)

Король Эльрик решил привлечь на нашу сторону Deceiver'a, одного из Падших Лордов, который хоть и воевал на стороне Балора в Великой Войне, но симпатий к остальным Лордам не испытывал и чуть не погиб от руки Watcher'a в битве у Семи Ворот. Небольшой отряд отправился на встречу с одним странником, кое-что знающим о Deceiver'e. Зачем ему понадобилось назначать встречу ночью, да еще рядом со священным для брейоноров местом, мне непонятно, но проблем это создало массу. Брейоноры, спокойно плясавшие среди своих менгиров, вдруг кинулись на нас, но лучники и дворфы их обезвредили. В стратегическом плане холм, на котором мы стояли лагерь, был чрезвычайно гнусен, поэтому мы быстро переметнулись на юго-запад, на другой холм. У этого одна из сторон оканчивалась обрывом, что в итоге спасло жизни многим из нас. Атакующие шли волнами с трех направлений. Каждая группа состояла из трех волков и трех брейоноров. Тактика была следующей: лучники и дворфы уничтожали вырвавшихся вперед волков, затем один из берсерков вставал перед линией лучников



● Не успел наш корабль бросить якорь в порту White Falls, как заговорили пушки местного форта, захваченного противником.

в горы. По дороге к нам присоединились три меченосца, дворф и человек четыре лучников. В тех же местах бегала группа из шести миркридий, и нам пришлось бы туго, если бы Эльрик не скастовал некий spell, разорвавший этих бесстий изнутри. Вдоль западной окраины городка летал патруль соуллессов, но нам не хотелось лишний раз воевать, поэтому мы дождались, когда он в очередной раз повернет на юг, и только тогда рванули на восток. Остановились мы между статуей на площади и проходом на север через горы. С юга уже подходил отряд соуллессов с двумя фетчами во главе, но Эльрик во второй раз скастовал свой spell, и проблема была решена. Пока мы выстраивались перед проходом, с севера прискакали возбужденные миркридии. На них Эльрик потратил свой последний заряд, но теперь путь к кораблю был открыт. В нас возродилась надежда остаться в живых, и мы мигом влетели на борт корабля, мимоходом раздавив трех миркридий и пару-тройку соуллессов.

Landing at White Falls (16 ноября, воскресенье)

Не успел наш корабль бросить якорь в порту White Falls, как заговорили пушки местного форта, захваченного противником. И нам оставалось только попрыгать в воду и брать укрепление штурмом, пока корабль Эльрика не пошел ко дну. Действовать пришлось ОЧЕНЬ быстро. На песчаном берегу нас встретили три отряда фроллов — два с востока, один с запада. С ними, как

по четыре (первые ряды составляли лучники), наш отряд побежал до восточной границы и только затем свернул на юг. В дюнах прятались два патруля соуллессов, но они продержались совсем недолго. Идя на юг вдоль восточного края, мы расстреляли пару взводов фроллов и не-



● Небольшой отряд отправился на встречу с одним странником, кое-что знающим о Deceiver'e. Зачем ему понадобилось назначать встречу ночью?

сколько голей. Взвод фроллов ждал нас у восточных ворот форта и еще один внутри справа. Легкая добыча для дворфов. Времени оставалось совсем мало, поэтому шесть берсерков с двумя дворфами бросились на стену к восточной пушке, а остальной отряд поспешил к западной пушке, по дороге отключив двух фетчей — одного у северных и од-

и принимал на себя огонь брейоноров, а лучники и дворфы атаковали из-за его спины. После этого лекарь бежал к раненому берсерку и делал перевязку. Дважды атаки следовали одновременно с двух сторон, и тогда отряд просто делился пополам. Слава Одину, сегодня обошлось без потерь.

The Stair of Grief (22 декабря, понедельник)

Мы достигли горной реки Dramus, в которой шестьдесят лет назад наша армия утопила Deceiver'a вместе с его жезлом. У Лорда хватило магии, чтобы выплыть и не умереть от ран, но двигаться он уже не мог



● Разведка доносит, что за нами по пятам движется большой отряд моулеров и фроллов, но нам обязательно нужно выиграть время.

и по сей день загорает где-то в полуживом виде. Разведка доносит, что за нами по пятам движется большой отряд моулеров и фроллов, но нам обязательно нужно выиграть время для странника, идущего жезл Deceiver'a в реке. Берсерки и лучники отошли на запад и встали за минным заграждением, а пара дворфов встретила бомбами две кучи фроллов. С юга показался отряд моулеров, и дворфы отступили к остальным воинам. Мы подорвали минное поле, когда на него вступили первые моулеры. Выживших добились берсерки. Тактика нам понравилась, и мы постоянно пользовались ею в дальнейшем. Берсерки и лучники ушли на восток за еще одно минное поле. Тогда же постепенно отступили и дворфы, закидав при этом гранатами еще два отряда фроллов. Толпу моулеров по привычке подорвали на минах. Недалеко на востоке появилось небольшое подкрепление, и мы поспешили туда. Обошлось без приключений, если не считать патруля из четырех соулессов, с которыми расправились лучники. Растерзав еще несколько отрядов противника, мы отступили еще дальше на восток, где нас ждали несколько берсерков, дворф и лекарь, занимавшийся совершенно непотребным делом — он ходил по замерзшей реке и сверлил лунки, как рыболов-спортсмен. Наступавших было много, но тактика «фроллам — гранаты, моулерам — мины» оправдала себя. По крайней мере, все четверо дворфов остались живы, а странник нашел-таки жезл Deceiver'a.

The Deceiver (10 января, суббота)

Мы достигли ледника в горах, на котором, по расчетам странника, находится Deceiver или его останки. Его догадку подтвердило появление мелких групп ворлоков, которые во время Великой Войны были главной опорой Deceiver'a. Странник передал магический жезл шестерым

пасное место. Был еще вариант — пройти по той тропинке в горах и выйти к кратеру с севера, но тогда пришлось бы воевать с тремя прикрававшими ее ворлоками.

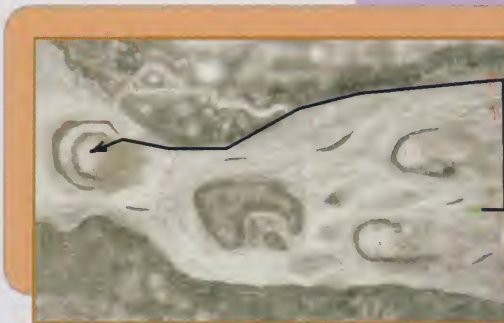
Сержантские советы...

2-3 СТАТУСНЫЙ УРОВЕНЬ (продолжение)

Идем на восток, где находим пещеру с запасом мин, телегу и оцепление из голей, соулессов и пары фетчей. Фронтальная атака обойдется слишком дорого, поэтому можно выманить голей одиноким юнитом, а потом расстреливать приблизившихся из луков. Удастся перебить практически всех голей до того момента, когда в атаку рванут фетчи и соулессы. Не спешите взрывать минную кладовую. Идите на север к огромной куче мин, остреливая голей — не подпускайте их близко, так как эта разновидность метает гранаты. Пройдя немного на запад, обнаруживаем большой тренировочный лагерь на северо-западе...

With Friends Like These (1 февраля, воскресенье)

Deceiver потащил нас к потерянному городу Rhi'ornin, в котором обитало племя троу. Эти самые троу когда-то здорово воевали с миркридиями и могли бы оказать нам неоценимую помощь в войне. Но сначала от нас требовалось доказать, что мы до-



● Мы достигли ледника в горах, на котором, по расчетам странника, находится Deceiver или его останки. Его догадку подтвердило появление мелких групп ворлоков.

дели узкую тропинку на север и спины идущих на запад моулеров. Очевидно, противник лучше знал, где искать Deceiver'a, поэтому берсерки просто крались следом, не привлекая к себе внимания. Вскоре вражеский отряд напоролся на засаду ворлоков и был полностью уничтожен. И пока оставшиеся ворлоки восстанавливали ману, наша шестерка быстрее ветра понеслась на запад и очень скоро обнаружила кратер, на дне которого лежал Deceiver. Ему немедленно был вручен жезл, и наш новый союзник телепортировал всех в безо-

стойны союза с ними, и троу предложили нам сыграть в игру. Они установили шесть флагов, и если к определенному часу наш отряд будет контролировать большинство из них, то поддержка гигантов нам обеспечена. Легко сказать «контролировать», ведь самый высокий из нас не достигает взрослому троу даже до пояса! В игре принимали участие «все» три гиганта, но им помогли мелкие стаи голей. Лучники и берсерки объединились в одну группу и в таком порядке отыграли весь матч. Первым делом мы отправились к северо-восточному

Заклинания

Несмотря на то, что действие Myth2 разворачивается в fantasy-реальности, заклинаний в нем очень немного, да и кастующие юниты — явление довольно редкое.

Fireball



Огненный шар, основной вид атаки ворлоков. При попадании в цель или землю взрывается, нанося увечья всем стоящим в некотором радиусе от эпицентра.

Confusion



Второе заклинание ворлоков, погружает группу солдат противника в состояние полной прострации на какое-то время, которого вам должно хватить на забрасывание их гранатами или на

стратегическое отступление. Не действует на безмозглых созданий типа фроллов.

Multi Fireball



Fireball «с разделяющейся головной частью», как говорят ракетчики. Через пару секунд после старта основной шар делится на два-три маленьких,

поэтому площадь поражения больше. Запас этих спеллов ограничен, выдается только в одной миссии — Shiver — и на время заменяет место спелла Confusion.

Binding Dreams



Спецоружие Deceiver'a, делает один вражеский юнит нашим, не действует на безмозглых. Спелл особенно полезен при отражении атак миркридий. Достаточно скастовать спелл на одну из них, как атака

существенно замедляется, давая вам время на перегруппировку.

Dispersal Dreams



Очень приятный спелл короля Эльрика, но запас его ограничен. При кастовании на юнит взрывает его и перебрасывается на ближайших соседей (цепная реакция), поэтому насыпать следует

в плотную группу врагов и подальше от своих солдат.

Cheats

Close Combat 3:



Хотите набрать побольше очков в игре? Тогда в точности выполните следующее: Сохраните игру и назовите ее как-нибудь. Найдите имя вашего персонажа в hex-редакторе. Поднимитесь на одну строку выше имени. Редактировать будем пятую колонку в этой строке. К примеру, она содержит значение 6600. Измените это значение, например, на AA09. Сохраните файл и загрузите его в Close Combat 3. Ну вот. Теперь у вас 24056 очков вместо 102. Наслаждайтесь.

Railroad Tycoon 2:



Нажмите TAB, чтобы появился такой маленький курсор, после чего наберите один из следующих кодов.
«BigfootGold» — золотая победа.
«BigfootSilver» — серебряная победа.
«BigfootBronze» — бронзовая победа.
«BoVo» — вы потерпите немедленное поражение.
«King of the hill» — ваш персонаж обогащается на \$100 000.
«Powerball» — компания получает \$100 миллионов.
«Slush fund» — если 100 миллионов вам много, наберите этот чит, и компания получит в сто раз меньше.
«Let me in» — открывается доступ ко всем территориям.
«Speed Racer» — скорость поездов возрастает вдвое.
«Casey Jones» — все поезда ваших конкурентов разбиваются.
«Viagra» — увеличиваются размеры городов.



● Трою установили шесть флагов, и если к определенному часу наш отряд будет контролировать большинство из них, то поддержка гигантов нам обеспечена.

флагу и захватили его без потерь, уничтожив по ходу с десятком голей. Ободренные успехом, мы пошли к северному флагу и тут же напоролась на первого гиганта. Два залпа лучников и одновременная атака берсерков со всех сторон сделали свое дело, хотя троих товарищей мы все же потеряли. Северо-западный флаг был захвачен, когда до часа X оставалось три минуты, и мы поспешили на юг к юго-западному флагу. Здесь мы встретили второго трою и задавили его ценой еще трех жизней. Все, мы — чемпионы.

Walls of Muirthemne (26 февраля, четверг)

Два месяца спустя мы воссоединились с Легионом. За время наших поисков король Эльрик и Седьмой Легион Света разбили армию Shiver около White Falls, но ей понадобилась всего неделя на то, чтобы вернуться во главе армии миркридий. Тогда король принял решение захватить город Muirthemne, бывшую столицу страны, разрушенную много лет назад войсками Балора. Диверсионная группа из четырех трою и четырех дворфов-минометчиков должна уничтожить орудие, обстреливающее подходы к городу, находящемуся в руках фетчей и миркридий. Отряд постоянно находился в движении, поскольку в его сторону постоянно стреляли две пушки. Чтобы избежать их огня, мы решили подобраться поближе к городской стене. Из данных разведки мы знали, что в стене есть два слабых места — северное и южное. Был выбран первый вариант. Для этого мы совершили марш-бросок до северной границы, свернули на восток и вышли к подножию небольшого обрыва, идущего

с севера на юг вдоль городской стены. Для борьбы с ними дворфы и трою образовали смешанную шеренгу, и все встреченные нами группы из двух-трех миркридий сперва получали четыре минометных залпа, а затем мощнейшие удары ногами от трою. Когда атаки прекратились, группа стала осторожно продвигаться на юг вдоль обрыва, пока не увидела дорогу наверх. Дворфы дали залп по миркридиям, охранявшим дорогу, и нас атаковали все

защитников, мы устроили поиски слабых мест в стене. Они заметны невооруженным взглядом, но дворфы на всякий случай доложили о находке. Встав широким (!) полукругом перед стеной и дав два залпа, минометчики проделали больших размеров дыру. По ту сторону стены немедленно выстроился внутренний отряд из миркридий, фетчей и одного шейда, кастующего какую-то гнусность. Главное было — убрать шейда, остальные разбежались бы сами. Один из трою сунул нос в проем, и враги полезли в атаку. Залп дворфов нашинковал четверых миркридий, остальные продолжали лезть вперед. Тогда в контратаку рванули трою, целью которых был единственный шейд. Дворфы на радостях запустили еще четыре гранаты в самую гущу сражения. Не знаю, кто сумел выжить в этом аду, но шейда разорвало на куски. С неба немедленно десантировалась куча минометчиков, и древняя столица перешла в наши руки.

The Ibis Crown (27 февраля, пятница)

Король Эльрик прибыл в Muirthemne и объявил о воссоздании империи Cath Bruig. Начать требовалось с поисков



● За время наших поисков король Эльрик и Седьмой Легион Света разбили армию Shiver около White Falls, но ей понадобилась всего неделя на то, чтобы вернуться во главе армии миркридий.

внешние силы противника. Они шли двумя большими волнами, и в каждой было по стаду миркридий и по четыре фетча. Медленно отступая обратно на север, мы успешно перебили всех атакующих. Радиус стрельбы наших минометов несколько превосходил расстояние, с которого фетчи запускают свои молнии, поэтому дворфы не испытали никаких проблем. Перебив внешних

Короны Ибиса, могущественного артефакта, спрятанного где-то в подземельях мавзолея во время Великой войны. Горстка добровольцев осторожно спустилась по ступеням в мрачный лабиринт и увидела более чем странное зрелище: сражение призраков защитников города с призраками погибших при штурме миркридий. Мы просто стояли и смотрели, как они рубили

и рвали друг друга на куски, пока несколько миркридий-призраков не повернули в нашу сторону. Трое дворфов мгновенно метнули гранаты. От греха подальше мы перебежали на запад и устроились на вершине холма. Лучники прикрывали южный подход,

гранатами, но пользы от этого было мало. После выхода из телепортера мы отправились на восток, преодолели два кордона лучников-призраков, наткнулись на большую толпу призрачных берсерков, опять растаявшую после гибели одного из них, и вышли к месту, где на земле нарисован большой круг. Один из берсерков пошел вперед по направлению к большому залу, но был встречен почти тремя десятками берсерков-призраков и побежал обратно. На этот раз толпа растаяла сама по себе, оставив сражаться только троих. Мы медленно двинулись к залу и остановились на расстоянии полета стрелы от входа в него. Из залу носились миркириди-призраки, но в коридор они почему-то не совались, поэтому лучники спокойно расстреливали всех приближавшихся ко входу в зал призраков. Через несколько минут все было кончено, и мы получили не только Корону Ибиса (лежала в центре зала), но и некий магический меч (в южной нише).

Сразу после обнаружения Короны Ибиса король Эльрик был объявлен императором возрождаемой

● Лучники прикрывали южный подход, дворфы — северный, остальные топтались без дела. Нас атаковали несколько волн дворфов-призраков, и только благодаря стрельбе с высокой точки мы не допустили ни единой гранаты в нашу сторону.



юге еще один зал со стигийскими рыцарями. На этот раз было решено дать бой. Один из берсерков провоцировал рыцаря на атаку, убегал, а гранаты завершали дело. Светящийся круг на юге оказался телепортером во вторую половину лабиринта, при этом толпа призрачных берсерков и лучников успела телепортироваться раньше нас. Штук восемь из них разорвало

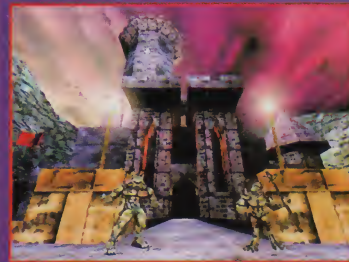
империи Cath Bruig, а все странники пожимали свои балахоны и стали членами вновь созданной Гвардии. Несколько часов спустя орда миркридий подошла к стенам города. Их передовой отряд проделал дыру в стене и столкнулся с небольшой группой наших берсерков и одним минометчиком. Мы разметали наступающих, после чего к нам из

Lords of the Realm:



В начале игры постройте такой маленький замок, как это только возможно (я использовал 3 камня и 1 дерево). Когда сделаете это, увеличьте его таким образом, чтобы вам понадобилось 100 камней и 100 деревьев. Вам совершенно не обязательно его достраивать, как только выйдете из окошка проектировки замка, сразу же его снесите (demolish). В результате всех проделанных действий у вас совершенно бесплатно появятся 65000 тонн деревьев и камней.

Unreal:



ALLAMMO — 999 патронов ко всем видам оружия.
FLY — вы летаете.
GHOST — режим прохождения сквозь стены.
WALK — возвращает вас к нормальному состоянию, после того, как вы полетали или напроходились сквозь стены.
GOD — режим бога.
INVISIBLE — и вас никто не видит.
KILLPAWNS — убивает всех монстров.
SLOMO # — замедляет скорость игры. Нормальная скорость — 1.0.
SUMMON [что-нибудь] — вы получаете любое оружие, да и вообще все, что захотите.
PLAYERSONLY — Останавливает время. Наберите еще раз, чтобы время опять пошло.
OPEN <MAPNAME> — вы попадаете на любую карту. Наберите хотя-бы OPEN DIG.
BEHINDVIEW 1 — вид в стиле Tomb Rider.
BEHINDVIEW 0 — Отмена предыдущего чата.

Cheats

Myth 2: Soulblighter:



Во время кликанья мышкой на кнопку New Game просто держите Shift — это даст вам доступ ко всем уровням при игре с компьютером. Во время игры нажмите Ctrl, Alt и «+» для перехода на следующий уровень или Ctrl, Alt, «-» чтобы оказаться на предыдущем.

SimCity 3000:



Для использования читов в Sim City 3000 нажмите клавиши [Ctrl], [Shift], [Alt] и [C] одновременно. Появится небольшое окошко в которое можно вводить следующие коды:

i am weak — делает совершенно бесплатными все здания, перевозку грузов, высадку деревьев и еще много всего.

call cousin Vinnie — в окошке Meet появится некий господин, который без видимой на то причины предложит вам немножко денег. Не стоит отказываться.

zyxwvu — этот код не доступен всем подряд. Сначала вы должны доказать, что вы не очень жадный. Для этого введите предыдущий код и откажитесь от настойчивого предложения дяди Vinnie. После этого смело набирайте zyxwvu, и в меню Rewards появится красивый замок. Кроме того, что он красивый он еще и ценный, так как значительно улучшает показатели прилегающей к нему территории.

garbage in, garbage out — делает доступными все мусорные постройки.

power to the masses — делает не

● Мы разметали наступающих, после чего к нам из дворца прибыло значительное подкрепление из гвардейцев, двух троу и двух минометчиков.



дворца прибыло значительное подкрепление из гвардейцев, двух троу и двух минометчиков. Всех лучников мы отправили в северную башню обстреливать все, что движется по ту сторону стены, гвардейцы встали чуть южнее центра, троу и берсерки чуть севернее. Вскоре появились голи и заминировали стены около северной и южной башен. Подрывать мины явились гигантские миркридии, умеющие бросать бомбы. Гиганта, шедшего взрывать северный участок стены (хотя во время следующей атаки эту стену нам все-таки снесли), застрелили наши лучники, но южный участок мы не уберегли. Типичный штурмовой отряд состоял из четырех-пяти обычных и одной гигантской миркридии-подрывника, иногда вместо обычных миркридий шли голи. Все атаки шли через северный и южный проломы, а через центральный пытались прорваться только две группы соуллессов (сперва вчетвером, потом всемером) — с ними мимоходом разобрались минометчики, которые постоянно с юга на север и обратно, успевая оказывать огневую поддержку всем нашим группам. С нашей стороны потери были очень велики, но город был спасен. После боя мне пришла в голову мысль, что лучше было бы встречать противника вне города и не давать голям минировать стены.

Relic (19 апреля, воскресенье)

Эльрик отправил нас вместе с Deceiver'ом на поиски обломка одного древнего артефакта под

названием Tain, открывающему путь в одно странное измерение, в котором до последнего времени были заключены миркридии и в котором сейчас находится Summoner. После недели бесплодных шатаний по лесу наш отряд натолкнулся на двух моулеров, и тут Deceiver продемонстрировал свои таланты. На одного из моулеров он скастовал Binding Dream,

● Эльрик отправил нас вместе с Deceiver'ом на поиски обломка одного древнего артефакта под названием Tain, открывающему путь в одно странное измерение, в котором сейчас находится Summoner.



в результате чего тот полностью перешел на нашу сторону. Второму моулеру пришлось несколько хуже — Deceiver парализовал его и выкачал из него всю жизненную энергию. Мы немного подождали, пока Deceiver восстанавливал ману, и двинули на юго-восток, где около развилки

повстречали отряд моулеров и соуллессов. Deceiver обратил одного из моулеров в нашу веру, а затем на них навалились наши гвардейцы, лучники и дворфы. После небольшой паузы отряд повернул на юг и скоро сцепился с шестью моулерами — применялась та же тактика и с тем же успехом. Между южной окраиной деревни и каким-то пунктом на востоке курсировал патруль из моулеров, соуллессов и одного фетча. На этот раз Deceiver скастовал свой spell именно на фетча, которого немедленно разорвали бывшие однополчане. Оставшихся добили мы. К востоку от деревни обнаружился мост, за которым задумчиво бродили моулеры — стреляя по ним, лучники и дворфы заметно повеселели. Перейдя реку, мы наткнулись на странного вида гору, имевшую форму человеческого лица. К востоку от нее был брод на еще один полуостров, по которому, как стало видно с горы, бегало штук пять одиноких миркридий и фетча. Deceiver сумел их всех подчинить своей воле и записать к нам в отряд! Войско перешло реку и осторожно двинулось дальше на восток. Единственный брод на восток патрулировали четверо миркридий, но фокус Deceiver'a с заглушиванием мозгов, молнии

фетча, стрелы и гранаты сделали свое дело. Перейдя и эту реку, мы пошли по ее берегу на северо-запад, пока с восточных гор к нам не прибежали четыре миркридии — тактику вы знаете. В горы мы полезли с самой западной точки, а нам навстречу уже спешили три миркридии, три

соулесса и фетч. Плевое дело. Теперь уже был ясно виден кратер, на дне которого лежал кусок Tain'a. Но вокруг него стояло оцепление из гигантской миркридий-бомбера, четырех обычных миркридий и двух фетчей. Первым делом мы послали наших миркридий в атаку. Продержались они секунды две, но главное — бомбер сделал пару шагов вперед, что предопределило его судьбу. Deceiver вышел вперед и скастовал на него Binding Dream. Толку от этого не было никакого, зато гигант в гордом одиночестве (вот она, цена пары лишних шагов) рванул в атаку. Но едва он подбежал к Deceiver'у, как был парализован и стандартно умерщвлен. После чего Deceiver спокойно перевел на нашу сторону двух из четырех миркридий, стоявших на вершине, а фетчей подавили лучники. Старик у оставалось только спуститься в кратер и поднять артефакт — делать это нужно было быстро, так как с востока кто-то двигался в нашу сторону.

The Summoner (20 апреля, понедельник)

Нас перенесло внутрь Tain'a. Здесь странный холодный и сухой воздух и такое ощущение, что за тобой кто-то пристально следит из темноты. Deceiver бормочет под нос «Summoner мастдай» и на вопросы не реагирует. Отряд перестроился в особый боевой порядок: Deceiver впереди на лихом... хотя нет, просто Deceiver, за ним шеренга лучников, дворфы на одном фланге, гвардейцы сзади. В таком строю было очень удобно отражать атаки патрулей противника, каждый из которых состоял из нескольких миркридий и фетча. Deceiver обращал первую миркридию, что тормозило хотя бы парочку других, дворфы убивали одну тварь и отступали в тыл, чтобы случайно не задеть своих, лучники убивали еще одну, после чего Deceiver атаковал фетча, а все остальные — кого придется. Тактика примитивная, но ведь результат налицо. На востоке замелькали тени врагов, и мы зашагали им навстречу. Шесть миркридий и фетч охраняли один из камней к первому portalу. После короткого боя один из дворфов пробежался по округе, поднял два светящихся камня и положил их в лунки рядом с отпиранием механизмом. Из открывшегося на севере прохода выкатился было патруль, но тут же об этом пожалел. Стоя в проходе, мы засекли патруль на западе

и какое-то движение на севере. «Движение» было интереснее, и отряд короткими перебежками отправился на север, где стал свидетелем битвы вражеского патруля с пещерными пауками. Надо заметить, что пауки никого не любят и атакуют всех без разбора. Насекомые погибли, но успели изрядно потрепать наших противников, и нам оставалось разобраться

странного вида столбами. Deceiver встал на середине прохода, и столбы начали осыпаться его

● Нас перенесло внутрь Tain'a. Здесь странный холодный и сухой воздух и такое ощущение, что за тобой кто-то пристально следит из темноты.



с выжившими, после чего мы нанесли визит патрулю на западе. Дворфы открыли второй проход,

Сержантские советы...

2-й СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД (ПОНЕДЕЛЬНИК)

Идем на запад и видим забор, за которым гуляет табун уайтов. Перед забором висит шеренга соулессов. Ведут они себя очень странно и в атаку не бросаются, поэтому с легкостью уничтожаются стрелами. Разбив соулессов, аккуратно детонируем всех уайтов. Идем в лагерь на северо-востоке, где сносим пару сараев и висащих над одним из них соулессов. Если есть необходимость, то перед последним боем можно подлечить раненых стрелков (несколько лекарственных корней валяются здесь же в лагере). Остается подорвать минные запасы в пещере, на телеге и в большой куче, и миссия закончена.

и на нем отряд занял позицию. Один из лучников спустился чуть вниз и стал стрелять по паукам на северо-востоке до тех пор, пока не убил одного из них. И тут же ему пришлось со всех ног бежать к отряду, поскольку с потолка прибыло изрядное число насекомых. Отбились без особых проблем. Deceiver подобрал на северо-востоке какой-то кристалл, и отряд пошел на юго-восток к проходу на юг с четырьмя

электрическими разрядами. Впрочем, электричество на него не действовало. Пока продолжался этот фейерверк, наше войско просочилось на юг, где стояла пирамида, сложенная из черепов. Deceiver вышел из-под контроля и побежал к Summoner'у, отряд рванул за ним. Первая четверка миркридий испытала на своей шкуре нашу излюбленную тактику, а лучники без перерыва стреляли по Summoner'у, не прекращавшему вызывать миркридий. Наконец Deceiver парализовал волю Summoner'a, и лучники нанесли решающий удар. (Хинт: не подходите к Summoner'у слишком близко, он умеет телепортировать ваши войска за столбы с электричеством.)

A Murder of Crows (21 апреля, вторник)

Deceiver — старый... кхм. Ему пришлось в голову атаковать Soulbrighter'a в его же лагере, в результате чего все мы угодили в плен. Настроение у всех было хуже некуда и вдруг... Лучники потом рассказывали, что около их клетки возник один шейд, завалил охранника-моулера, бросил им нож и луки и скрылся. Лучники мгновенно освободились и выскочили на восток в угол лагеря. С этой позиции они расстреляли последних охранников-моулера, а после освобождения десятка берсерков перебили две стаи голей, бежавших вокруг. Отряд переместился на западный край возвышенности,

Threats

менее доступными все электростанции.

water in the desert — теперь вы можете использовать все постройки, связанные с водой.

Salt on — вода в море становится соленой.

Salt off — в точности обратный эффект.

Terrain one (ten) up — поднимает поверхность на один (десять) уровень (уровней).

Terrain one (ten) down — опускает поверхность на столько же единиц.

Heretic 2:



Просто наберите на клавиатуре:

playbetter — и вы не неуязвимы
suckitdown all — у вас есть все
victor — уничтожает всех монстров на уровне
suckitdown chicken — включает режим Chicken Mode
kiwi — можно проходить сквозь стены
angermountains — монстры становятся более агрессивными
crazymonsters — совершенно безумные монстры
aquaticape — и вам будет легче прицеливаться
spawn[имя] — появится указанный объект — предмет, оружие или монстр.

Trespasser:



Нажмите Ctrl+F11 и вы можете что-нибудь набрать на клавиатуре. Буквы будут появляться в левом

Cheats

нижем углу. А вот, собственно и коды:

BIONICWOMAN — теперь вы сможете высоко прыгать, однако будете медленнее бегать.

INVUL — полная неуязвимость.

GORE 2 — возрастет уровень кровавости.

DINOS — все динозавры становятся неподвижными.

WOO — бесконечные боеприпасы.

Попробуйте нажать CTPL+shift+Q+W и поэкспериментировать с клавишей W — это должно переносить вас на разные уровни.

Wargasm:



Коды уровней, однако:

1 — CHEESE

2 — TOAST

3 — BUTTIES

4 — KEBAB

5 — GATEAUX

Turok 2: Seeds of Evil:



TROMPEM — Большие руки и ноги

BIGBADNOODLE — Большая голова

LILLIPUTAN — Лилипуты, однако.

PICASSO — режим Pen and Ink

HELLOSTICKY — режим Stick

HENRYSBILERP — режим Gourand

INEEDAUPS — режим Blackout

MRNOPRULES — этот код, как и многие другие, вообще ничего не делает.



● Deceiver — старый... кхм. Ему пришлось в голову атаковать Soulbrighter'a в его же лагере, в результате чего все мы угодили в плен. Настроение у всех было хуже некуда и вдруг...



и один из берсерков отправился вниз. Это привлекло внимание моулера, соуллееса и пары голей, но всех их обезвредили стрелявшие сверху лучники. Берсерк снова спустился вниз и освободил из тесной пещерки трех дворфов. Группа перебралась на южную сторону возвышенности и стала ждать. Через некоторое время внизу появилась четверка миркридий. После первых стрел они тупо подошли к отвесной стене и получили свою порцию гранат. Обнесенный стеной участок на западе имел два выхода. Немного подождав около нижнего выхода, мы обезвредили еще четверых миркридий и приготовились к штурму участка, гарнизон которого состоял из голей и трех моулеров. Главное было блокировать оба выхода, чтобы не упустить ни одного голя. В противном случае сюда пришел бы Soulbrighter, и тогда нам пришел бы конец, поскольку наше оружие его не берет. В нише обнаружился приличный запас мир и лекарственных корней, хотя на тот момент среди нас не было гвардейцев, умевших их применять. К югу от этого участка вокруг костра собралось еще несколько голей, и опять пришлось проследить, чтобы никто из них не ушел. Из рядов обнаружившейся клетки вытащили одного гвардейца. На востоке восемь стигийских рыцарей охраняли ловушку с Deceiver'ом. Один из берсерков спровоцировал рыцарей на атаку, но они наступали слишком плотной группой и стали легкой добычей дворфов. Оттуда мы свернули на юг, перебили стаю голей у прохода в стене и вдоль края карты на восток до самого угла, мимоходом дав сопротивление голей и моулеров, а также освобождая пленников из клеток. Камень, необходимый для

освобождения Deceiver'a из плена, нашелся в одной из клеток. Отряд встал лицом к вражескому лагерю (на север) около прохода в юго-восточной части стены, а один из дворфов сбегал и освободил нашего командира. Deceiver сразу понесся разбираться с Soulbrighter'ом, а мы в это время давили его охрану. Лидер андедов получил несколько ударов молнией, рассыпался на стаю ворон и улетел. Правда, Deceiver ухитрился убить, как минимум, одну ворону и теперь таскает с собой ее трупик, довольно ухмыляясь при этом.

The Wall (23 апреля, четверг)

Утром мы узнали, что Легион встретился с армией Shiver в долине реки. Deceiver поспешил на выручку королю Эльрику, оставив нас защищать дамбу, которую очень хотел уничтожить Soulbrighter. Если бы его план удался, то волна смыла бы обе армии. Трое лучников встали на середине дамбы лицом на юг и все время отстреливали уайтов с фроллами, наступавших с юга по дну реки. Две равные группы берсерков охраняли два конца дамбы на случай прорыва вражеской пехоты, а пятерка лучников, дворфы и оба ворлока перемещались туда-сюда по необходимости. Первая волна наступала по западному берегу — несколько моулеров, голи с минами в лапах, взвод фроллов, фетч и четверо темных лучников. Лучники получили два fireball'a и навсегда успокоились, а остальные были засыпаны гранатами и стрелами. Берсеркам даже не пришлось вступать в бой.

Пару минут все было тихо, только редкие уайты пытались пройти незамеченными по реке. Этого времени хватило для переброски лучников, ворлоков и дворфов на восточный край дамбы, где ожидалась вторая волна. Состав был тот же, разве что моулеров было чуть больше. Темным лучникам и фетчу опять достались fireball'ы, моулерам — гранаты и мечи берсерков. Одновременно с подходом с востока взвода фроллов, с севера (!!!) из воды вылез уайт, и только залп всех восьмерых лучников предотвратил потери с нашей стороны. Атака с востока захлебнулась, но на западе уже виднелась кучка голей-миноносцев. Наши стреляющие-кастующие войска перебрались на западный край дамбы, и вылазка голей на этом закончилась. Группа фроллов с двумя уайтами полезла с севера из воды прямо на дамбу с севера,



● Утром мы узнали, что Легион встретился с армией Shiver в долине реки. Deceiver поспешил на выручку королю Эльрику, оставив нас защищать дамбу.

но тут же была засыпана гранатами, стрелами и firebal'ами.

Shiver (25 апреля, суббота)

Эльрик сумел отбить атаку Shiver и загнал остатки ее армии в пустыню. Теперь путь на лагерь Soulbrighter'a открыт. Но Deceiver



● Deceiver ждал отмщения и упросил Эльрика разрешить ему устроить охоту на Shiver. Ради такого дела король выделил лучших солдат Легиона — дворфа, ворлока, двух гвардейцев и лучника.

жаждал отмщения и упросил Эльрика разрешить ему устроить охоту на Shiver. Ради такого дела король выделил лучших солдат Легиона — дворфа, ворлока, двух гвардейцев и лучника. Охота, хотя правильнее было бы назвать ее массовым избием, прошла на удивление легко. На севере нас поджидали два патруля по четыре соуллесса в каждом, ставшие мишенями для лучника и ворлока. Чуть дальше на севере показался небольшой то ли хребет, то ли холм, протянувшийся с запада на восток и по верху которого проходила широкая тропа. И в этот момент с запада, северо-запада и севера хлынули толпы фроллолов. Лучник стрелял не переставая, дворф бросал гранаты одну за другой, ворлок кастовал fireball'ы, гвардейцы и Deceiver мирно курили в тылу. Если фроллолы подходили слишком близко, то мы откатывались немного на юг и продолжали обстрел. Иногда на помощь фроллам приходили группы по три миркридии. В таких случаях Deceiver перетаскивал одну из них на нашу сторону, убивал другую, а третьей занимался лучник с гвардейцами. С боями наш отряд прошел по вершине хребта до его западного края, где в центре кратера возвышалась скала с мигающей штуковиной на вершине. Ворлок забрался на западный край кратера, и перед ним вдруг появилась тропинка к скале в центре. Как называлось то, что так многообещающе мигало, я не знаю, но ворлок приобрел навык кастовать несколько fireball'ов за один раз (хинт: доступ к заклинанию через кнопку спец. атаки). Немного покружив по местности и разобрав на части еще несколько отрядов противника, группа отправилась на северо-запад, где располагался лагерь Shiver. Deceiver, как обычно, вылез на самое видное место и толкнул небольшую речь.

Командующая войсками противника речью не прониклась и собиралась уже отдать приказ выстроенным в шеренги миркридиям растерзать старика, как вдруг шейд, тот самый, который выручил нас из тюрьмы, скастовал некий спелл, отчего весь лагерь заполнился кровавыми останками. Shiver осталась без войска, и Deceiver стал выкачивать из нее жизненную силу. Мы уже праздновали победу, но тут раздался взрыв, и Shiver

● У реки собрались три штурмовых отряда: северный и южный воевали сами по себе, а во главе нашего, центрального, стоял сам король Эльрик, вооруженный магическим мечом Balmung.



с Deceiver'ом исчезли. Жаль старика.

Twice Born (тот же день)

Последние войска Soulbrighter'a прижаты к горе Tharsis, а их повелитель больше не в силах скрыться, так как одна из ворон, в стаю которых он умел превращаться, была сбита покойным Deceiver'ом. У реки собрались три штурмовых отряда: северный и южный воевали сами

по себе, а во главе нашего, центрального, стоял сам король Эльрик, вооруженный магическим мечом Balmung. При ударе из меча вылетали молнии, поражающие всех стоящих рядом, кроме владельца. Поэтому наши воины старались в бою держаться от короля подальше. Битва началась с того, что отряды фроллолов попрыгали в реку и затаились где-то на ее дне. Цепь лучников и дворфы вышли чуть вперед, берсерки закрыли один фланг, гвардейцы, другой, а король вошел в воду. С того берега реки на нас обрушилась стая миркридий. Те из них, кто увернулся от меча Эльрика, попадали под стрелы и гранаты. В нашем отряде потерь не было, чего не скажешь о южной группе. Человек восемь из них погибли от когтей миркридий или от молний меча. С того берега по разным бродам попытались пройти несколько фетчей и уайтов, но лучники всех трех отрядов быстро их успокоили. Мы перешли на другой берег реки, а вслед за нами из воды полезли фроллолы. Самая большая группа вышла на нас, но опять меч короля разрешил проблему. Вот что мы имели на тот момент: северный и наш отряды не потеряли ни одного человека,

от южного осталась только половина. Наша группа ушла на север и смешалась с северным отрядом, после чего король пошел к той из дорог, ведущих к горе, которая выходила на расположение нашей части (это важно!). Soulbrighter, увидев короля, бросил в бой еще две больших стаи миркридий. Первую в полном составе король положил сам, со второй сцепился северный отряд (ничего глупее не придумали), а потом туда подоспел и Эль-

Cheats

Hoyle 99:



Откройте LOG-файл и попробуйте отредактировать строку 00000020 в этом файле, а конкретно последние два байта в этой строке. После этого можно снова поиграть в игру, и на вашем счете может оказаться до полутора миллиардов. Неплохо для такого новичка, как вы.

Powerslide:



Коды всякие:
APOLLO — ваша машина взлетает, когда вы держите Alt.
BLAST — противники исчезают.
BOMB — из машины вылетает бомбочка и приземляется прямо на дорогу.
BURN — пламя вокруг вас.
GLIDER — в воздухе машина ведет себя как планер.
HOVER — машина на воздушной подушке.
ICBM — автомобиль ведет себя как ракета.
JUMP — небольшой прыжок.
LIGHT — поджечь машину.
LUNAR — гравитация как на Луне.
SLEEP — все машины теряют управление. Зато водители изо всех сил дают на газ.
STICKY — дорога становится липкой.
SUCK — машины притягиваются друг к другу.
TIMEWARP — все компьютерные оппоненты замедляются.
TWISTER — на машины, которыми управляет AI, налетает невидимый торнадо.
WARP — все противники двигаются очень медленно.

Cheats

Fantasy Empire:



При создании собственного персонажа назовите его «JIM WARD» и не забудьте пробел между этими двумя словами. Это сделает вашего героя практически неуязвимым. При первом повороте (turn) вы получите 999.999.999 золота и ваши magic balls (переводить не буду :) будут наполнены. Это будет происходить при каждом вашем повороте, а поэтому у вас никогда не закончатся деньги и магия.

Rollcage:



Наберите эти коды в любом меню, которое вам нравится. Если вы правильно набрали — услышите звуковой сигнал. Чтобы отменить действие кода наберите его еще раз. Набранные вами коды куда-то записываются, поэтому они сохраняют свою эффективность даже если вы выйдете из игры и запустите ее снова.

JAMALAZYBASTARD — Меню отладки программы
WARPSPEEDMRSULU — Супер-гипер скорость
WRECKEDONSPPEED — Еще большая скорость
REFLECTIONS — Зеркальный режим
GIVEMESCORPIO — Scorpio League
GIVEMETAURUS — Taurus League
JACKIMFLYING — Высокая гравитация
FLYMETOTHEMOON — Средненькая гравитация
BRINGMEBACKTOEARTH — Возврат к нормальной гравитации
TROTTERS — Уровень сложности Expert
BIGANDPINK — Уровень сложности Hard.



● Король Эльрик собрал наименее израненных бойцов, и мы отправились на последний бой с армией Тьмы. Как только мы попали в гигантскую пещеру, на нас обрушился большой отряд фроллов...



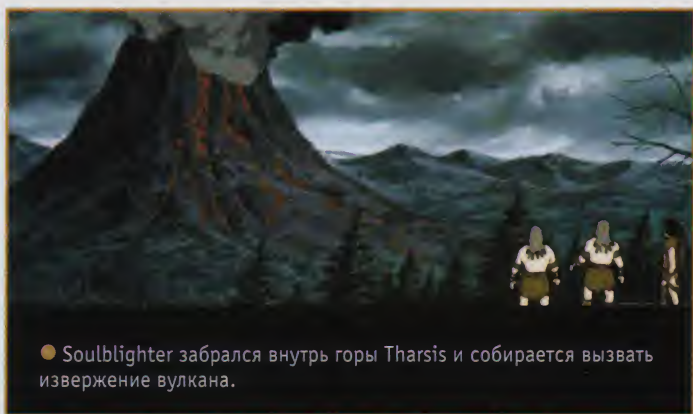
рик. До наших основных сил доползли всего три миркридии. Тем временем на северо-востоке Soulblighter перерезал остатки южного отряда. Войско осталось на берегу, а король, которого уже подлечили гвардейцы, отправился на северо-восток, где был встречен последними миркридиями и парой уайтов. Меч снова не подвел. Отряд подтянулся к королю и шаг за шагом стал продвигаться на восток. Там водились какие-то странные твари, махиры, парализующие прикосновением свои жертвы. Когда они двигались, то были невидимы, но определялись по теням на земле. Поэтому все были предельно внимательны. Наконец мы увидели Soulblighter'a. Они немного помахались с королем, а потом повелитель андедов сбежал, а последок сломав наш супермеч.

The Forge (27 апреля, понедельник)

Soulblighter забрался внутрь горы Tharsis и собирается вызвать извержение вулкана. Король Эльрик собрал наименее израненных бойцов, и мы отправились на последний бой с армией Тьмы. Как только мы попали в гигантскую пещеру, в которой повсюду текли реки лавы, как на нас обрушился большой отряд фроллов — работа для трех дворфов и восьмерых лучников. Опрокинув их, мы отправились на запад, свернули на юг, прошли под аркой и достигли южного края пещеры. С этого момента враг начал цепляться за каждый метр земли. Сколько групп миркридий (по четыре штуки в каждой) мы перебили в этом походе, не вспомнил никто, поэтому остановлюсь только на крупных стычках. На западе переход через первый

лавовый поток закрывал отряд миркридий, соуллессов и фроллов. Первые, как обычно, рванули в атаку и получили гранат и стрел по полной программе. Потом лучники отстрелили всех соуллессов, а троица дворфов разметала медленных фроллов. Второй лавовый поток закрывали две группы по четыре миркридии и пара фетчей. Король мог бы

минах. Следующая шестерка миркридий попала на тот же самый фокус, только теперь в атаке участвовали все силы противника, поэтому лучникам пришлось уложить соуллессов и фетчей, а дворфам разбираться с фроллами. Вдоль северного края пещеры до поворота на юг мы прошли без приключений, если не считать пары групп миркридий. По пути на юг нас атаковали махиры, но мы шли плотной группой и вовремя бросались на выручку парализованным товарищам. Одного махира вырубил дворф, метнув гранату в приближающуюся тень. Путь к мосту был открыт. На его восточной стороне нас ждали миркридии (уничтожены spellsом короля



● Soulblighter забрался внутрь горы Tharsis и собирается вызвать извержение вулкана.

скастовать Dispersal Dreams, но мы ограничились следующей тактикой: лучники встали в ряд, один из них подбегал к лаве и тут же возвращался назад, миркридии бросались в атаку, но потом разворачивались и бежали обратно, а в это время лучники поливали их дождем стрел. Они же решили вопрос с фетчами. Реку лавы на севере охраняла уже серьезная группировка — восемь миркридий, шесть миркридий с соуллессами, фроллы с фетчами. Перед их позицией из земли торчали две скалы, и в этом месте дворфы устроили западню — положили шесть мин между этими скалами. Король заставил восьмерку миркридий начать атаку, и все восемь погибли на

Dispersal Dreams), соуллессы и фетчи (убиты стрелами), фроллы (превращены в пыль гранатами). Вдали на скале показался Soulblighter, его прикрывали несколько миркридий и соуллессы. Разобравшись с охраной, король схватился с последним Падшим Лордом, а мы встали к ним спиной и отражали атаки остатков некогда огромной армии андедов — одиночные миркридии, фетчи и соуллессы. Наконец король сделал свое дело, и кусок скалы вместе с Soulblighter'ом рухнул в море кипящей лавы. Нам оставалось только покинуть вулкан до извержения. ПОБЕДА!!!!!!?



ОБОРОТНАЯ СТОРОНА МОНИТОРА SAMTRON?



SAMTRON

На обороте логотип мирового лидера в производстве мониторов компании SAMSUNG, выделяющей на проведение научно-исследовательских работ свыше 7 миллиардов долларов в год.

Результат? Полная линия мониторов SAMTRON с размером экрана 14", 15", 17" рассчитана на покупателя, не требующего всех сложных функций и возможностей настроек, присущих высшим моделям мониторов, но требующих высокого качества и отличной сервисной поддержки, а так же ценящего свое здоровье и удобство во время работы и отдыха.

Несмотря на кажущуюся простоту, нельзя недооценивать его "простых" ноу-хау, например в мониторах SAMTRON используется технология ImagePower, делающая изображение четким, высококонтрастным и позволяющая работать с частотой от 85 Hz и выше! Включите его и убедитесь сами, что наше краткое описание не смогло полностью передать все его превосходства.

Гарантия на мониторы с диагональю 14" - 2 года, 15" и 17" - 3 года, обеспечивается самой обширной сетью сервисных центров.



ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО SAMSUNG ELECTRONICS В МОСКВЕ:

телефон: (095) 797 2355(56-64), факс: (095) 797 2365, e-mail: info@samsung.ru, <http://www.samsung.ru>

ФОРМОЗА телефон/факс: (095) 234-21-64 (5 линий); оптовый, дилерский отдел: (095) 234-21-65 (5 линий)

г.Абакан: (390-22)5-98-08
г.Благовещенск: (416-2)44-47-63
г.Владимир: (092-2)24-77-21
г.Воронеж: (073-2)77-94-49, 77-94-48
г.Екатеринбург: (343-2)59-18-68
г.Ереван: (8852)58-95-61, 56-58-49
г.Краснодар: (861-2)57-59-40, 55-49-87
г.Краснодар: (861-2) 55-99-94
г.Находка: (423-66)2-17-56
г.Новосибирск: (383-2)28-54-53, 28-29-42

г.Новосибирск: (383-2)35-09-81, 35-16-78
г.Омск: (381-2)33-70-49, 30-67-86
г.Самара: (846-2)58-41-18
г.Санкт-Петербург: (812)296-17-00
г.Сочи: (862-2)99-87-89
г.Тверь: (082-2)31-14-23
г.Тольятти: (846-9)29-66-83
г.Уфа: (347-2)22-86-97, 47-30-62
г.Чебоксары: (835-2)42-55-00, 44-82-65
г.Челябинск: (351-2)66-1948

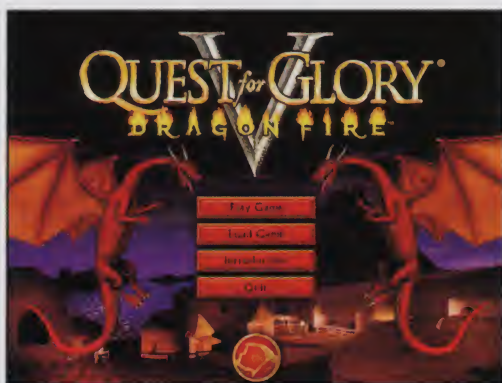
ТЕХНОТРЕЙД телефон: (095) 291-26-86, 937-35-28



Спасение Сальмарии:

карманный путеводитель отважного героя №5

Quest for Glory V: Dragon Fire



Давным-давно жители Атлантиды пробудили к жизни древнего дракона, который тут же принялся истреблять и людей, и атлантов. Совет магов Сильмарии сумел построить защитный периметр из семи статуй дракона, что позволило серьезно ранить зверя и заставить его укрыться в горах. Но многие заплатили своими жизнями за эту победу, а Атлантида вообще затонула. Прошло много лет, и Зло вернулось на землю Сильмарии. Дела обстоят совсем неважно: полчища наемников разоряют рыбацкие деревни, наемный убийца отравленным ножом перерезал горло королю, неведомая сила страивает людей и тритонов, потомков атлантов, и жаждет снова разбудить дракона. Добрый волшебник Erasmus отправляет главного героя в Сильмарию разобраться что к чему, а заодно выиграть выборы нового короля. Для победы на выборах нужно занять первое место в особом состязании, которое состоит из семи больших квестов и в котором участвуют несколько самых славных героев страны.

Такова вкратце предыстория проекта QFG5, которым Sierra решила реанимировать одну из своих знаменитых серий. Напомним, что четвертая часть вышла в свет еще лет пять назад. Здесь есть и построение героя, и изменение его навыков со временем, и куча предметов, заклинаний, оружия, толпы бесцельно шатающихся людей и врагов...

Аспорт

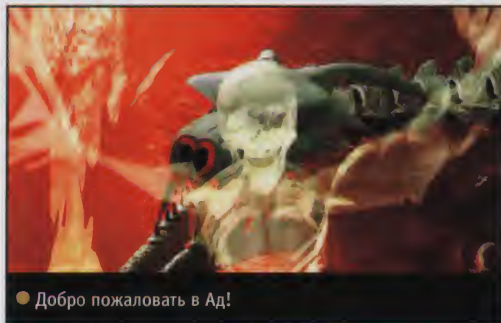
Quest for Glory V: Dragon Fire

Жанр: квест
с элементами RPG
Разработчик: Sierra FX
URL: <http://www.sierra.com>
Издатель: Sierra

Начинаем в части города, которую для определенности назовем Верхней. Здесь находятся Портал, ведущий к жилищу Erasmus'a, Арена, пустой дом, дом Ferrari, Зал

Королей, доска объявлений и проход на Рынок. Посещение Арены и Зала Королей не дает ничего в плане информации, но добавит несколько очков. Спускаемся к Рынку,

проход в Нижний город и аптека Salim'a и Julianar, в которой вас вылечат и предложат купить/продать всякие таблетки, антитоды и микстуры. Если



● Разбуженная атлантами зверюга оказалась на редкость способным поджигателем.

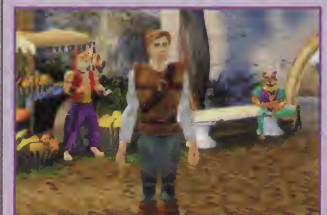
разделенному каналом на 2 части. В первой находятся Банк (здание с крылатыми львами), лоток женщины-кошки по имени Sagra по продаже/скупке ювелирных изделий, магазинчик человека-собаки Wolfie со всякой всячиной и слева от него первый проход в Нижний город. Во второй части Рынка расположены магазин магии льва Shakra (заклинания, микстуры для восстановления маны, магические предметы), продовольственный ларек человека-кошки Marrak'a, девушка-кошка с дудкой, второй

● Периметр из семи статуй в течение многих веков охранял Сильмарию, пока...

спуститься в Нижний город через первый проход (слева от Wolfie), то крайним зданием слева будет гостиница Ann, в которой можно поесть, поспать (ближайшая к лестнице комната на втором этаже), спрятать часть ненужных вещей в сундук и увести простыню из второго ящика комода. Далее направо — выход из города (там же находится мишень для практики в метании чего-либо),

Информация

Все объекты в игре смоделированы и анимированы в 3D. Камера перемещается не только вслед за героем, но умеет еще удаляться и приближаться. Иногда это выходит боком, например, когда бой идет где-то в отдалении, то довольно непросто прицеливаться заклинаниями, да и мечом размахиваешь почти вслепую. Но в целом графика не раздражает. Игра грузится и сохраняется почти мгновенно, если сравнивать с другими играми этого жанра. Музыка как таковая очень незаметна (для сравнения, в Might & Magic 6 музыкальное сопровождение на порядок круче). Возможно, разработчики учли печальный опыт одного из последних детищ Sierra's Return to Kronor, в котором звуковые эффекты организуют едва ли не половину зависимостей системы. Несмотря на это, Sierra собирается выпустить отдельный компакт с саундтреком к QFG5. Также авторы планируют в ближайшие месяц-два выпустить патч, добавляющий возможность играть в многопользовательском режиме по локальной сети или через Internet. Звучит несколько сомнительно, в игре и одному-то герою маловато места, а так вообще начнется столпотворение. Новомодных примочек и технологий в QFG5 не замечено, зато ей вполне по силам вышибить ностальгическую слезу у ветеранов компьютерных игр, которые еще помнят первые квесты Sierra's, сделанные под EGA.



● Фигуры, конечно, трехмерные. Но это скорее дань моде и современным технологиям, чем необходимостью.

● Зал Королей открывает перед вами свои двери только после выполнения квестов.



башня стражи, тюрьма, мост, Гильдия Путешественников и арка, за которой находится причал с единственной лодкой рыбака Andre, Таверна Мертвого Попугая (Dead Parrot Inn), проход

спать по 8 часов в день и кушать. Если вы играете за воина, то купите у оружейника магический меч и шлем. Иногда справа от Арены тусуется Rakeesh, который хочет что-то вам

одну половину которого надо спрятать где-нибудь (например, в сундуке в гостинице). Если есть желание поспражаться, выйдите из города и идите к красным тотемам (на самом деле это часть анти-драконьей защиты). На четвертый день слева от доски объявлений на втором этаже таверны появится чей-то призрак, дающий дополнительные очки и, если вы маг, spell. В шесть часов вечера на пятый день откроются двери Арены, где вам предстоит победить стражника. Ничего сложного в этом нет, особенно если в процессе боя глотать таблетки. Забираем выигрыш в таверне и идем спать. Наутро кладем излишки финансов в банк и идем в Зал Королей, где встречаем четверых конкурентов и получаем первый квест.



● В этой гостинице, рекомендованной вам Эразмусом, вы получите бесплатный ночлег и миску еды, в которой иногда что-то подозрительно шевелится.



● Удобно хранить деньги в банке Марета — не надо таскать с собой лишний груз и тратить их можно в любом месте города.

к рынку, мастерская и дом оружейника, где придется покупать/продавать оружие и обмундирование, домик Известного Путешественника (Famous Adventurer), в котором забираем самоучитель по Плаванью (лежит снизу от стола мужика, дает +100 к соответствующему навыку), и выход к Science Island.

Первые 5 дней имеет смысл потратить на раскачивание героя и накопление первоначального капитала. Проводите все время в тренировках с оружием и без (встаньте на открытом месте и жмите подряд кнопки атаки и защиты), в Гильдии Путешественников на беговой дорожке, в метании чего угодно в мишень рядом с гостиницей, в беседах с местным населением, в плавании и кастовании заклинаний. Зайдите в банк и зарегистрируйтесь кандидатом на участие в выборах нового короля. После этого НЕ стоит ходить в Зал Королей, иначе начнется состязание. Не забывайте

подарить. В частности, воину он выдает значок всенародной любви со стороны расы кошек. Купите в аптеке десяток-другой восстанавливающих таблеток и микстур, десяток бутербродов у Marrak'a и карту у Wolfie. Очень рекомендую купить в магическом ларьке телепортирующий магнит,

Rite of Freedom

От нас требуется захватить печать деревни Naxos, что на юге от города. Там довольно много войск противника, поэтому вместо попыток пробить лбом стену бежим в здание слева с наклонной каменной лестницей. Внутри всего 4 монстра и сундук с деньгами,



● Рыбачьи деревни оккупированы якобы римскими наемниками, больше напоминающими Хищника из одноименного фильма.



● Вместо того чтобы валить всех наемников подряд, достаточно прорваться в дом, где хранится символ деревни, и враги разбегутся сами.

СОВЕТЫ

Скажу пару общих слов и рекомендаций, прошу сильно не бить за это. Играть можно за воина, вора, мага или импортировать паладина из Quest for Glory IV (если нет своего сейва, поищите на компакт или в Internet). Паладин — самый сбалансированный и, соответственно, самый халаяный персонаж. За него или вора с магическими способностями играют практически все вокруг меня. Может, именно поэтому я и стал играть за воина. При создании героя обратите внимание на то, что нулевые характеристики остаются таковыми навсегда, то есть вы не сможете их приобрести в процессе игры. Исключение составляет только Плавание. Поэтому решайте сами, что важнее. Тяжеленный манускрипт, сопровождающий игру, рекомендует накапливать Нопог. Я так и не осознал, зачем оно надо, хотя постоянно увеличивал его за счет мелких добрых дел — то начинал женщинам цветы дарить, то болтал с кем-нибудь по душам, ну и дарил время от времени монетки девушке-katta с дудкой. Главное, как можно быстрее убежать от нее, пока она не начала играть. Характеристики (Атака, Защита, Сила, Удача, Метание и все остальные) увеличиваются во время использования, то есть можно выйти в чистое поле и практиковаться в метании ножей, камней и копий, в бое без и с оружием либо воспользоваться кое-где встречающимися тренажерами типа беговой дорожки. Если уверены в своих силах, то прогуливайтесь около драконьих статуй и снимайте скальпы со всех встречных монстров. Все это заметно поспособствует совершенствованию ваших навыков, но здорово уменьшит выносливость. Ее вообще уменьшают все кому не лень. Поэтому приходится отдыхать по несколько часов в день и изредка принимать пищу (еду бесплатно дадут в гостинице или можно за символическую плату купить что-нибудь у уличного торговца). Обратите внимание, что невестранные характеристики со временем начинают уменьшаться. Почаще заходите к Известному Путешественнику. Этот дед хоть и побит молью, но еще в состоянии поделиться кое-какой информацией и всяческими намеками, которые могут оказаться полезными при прохождении. В книгах, наваленных вокруг него, можно раскопать древние легенды, которые замешаны в игре. Исследуйте все, говорите со всеми и не по одному разу, и самое важное — ПЛЕННЫХ НЕ БРАТЬ.

заветной печатью и артефактом. Как только печать попадает к нам в руки, монстры быстро смываются из деревни. Времени более чем достаточно, и мы идем освобождать остальные деревни. Печать Paros'a (к северо-западу от Naxos'a) лежит в домике с вертикальной деревянной лестницей слева от моста. В Keros'e (к северо-востоку от города) печать лежит в первом доме на правой стороне моста. В Ios'e (к северо-западу от Keros'a) печать обнаружилась в самом левом домике. В Tanos'e (к северо-

вора, то с помощью веревки и крюка можно зайти через канализационный сток (дыра в стене рядом с лестницей), подождать генерала и сделать свое дело. Либо влезть через балкон. В центре замка стоят бочка и тележка с метательными копьями, которыми можно закидать постоянно телепортирующегося кентавра-мага.

Возвращаемся в город с помощью магнита и идем в аптеку. Пробуем купить Stamina Potion и слушаем отговорки насчет

«Ложи-и-ись!» Мы падаем, и нож убийцы приходится в него. Отряхиваемся и вкалываем лью противоядие. Вроде успели. Если противоядия нет, то со всех ног летим в аптеку, только так остаются шансы на спасение льва.

Rite of Valor

Требуется убить Гидру, живущую в настолько глухом месте, что нормальные виды транспорта туда не ходят. Придется выполнить достаточно много подготовительных действий. Во-



Вместо лобовой атаки внутрь замка можно пробраться через отверстие в стене, но для этого понадобится особый навык.



Гарнизон крепости состоит из наемников и постоянно телепортирующегося кентавра-мага. С ними легко разобратся, например, при помощи бесконечного запаса метательных копий на тачке.

западу от Paros'a) надо бежать налево, взобраться по каменной лестнице и в первую дверь по левую сторону. Итого, мы забираем все 5 печатей себе. Телепортируемся в город и сообщаем в башню стражников о гибели их товарища Kokeeno от руки все того же киллера. Идем на доклад в Зал Королей, по пути отдав любую печать стражникам у ворот. Игра за вора хороша тем, что противник до поры до времени не замечает вашего появления, и вы не получите ран во время забега к нужной двери. А маг просто может устроить фейерверк не хуже, чем ЗРК S-300.

Rite of Conquest

Надо убить генерала Claudius'a, главаря наемников, живущего на маленьком острове на юго-западе. Утром идем к Andre, нанимаем его лодку и плывем на юго-запад. Разделяем четверку охранников на берегу. Дальнейшее зависит от типа героя. Воину остается лобовая атака на шестерых простых наемников и кентавра-мага внутри замка. После гибели мага (у него отбираем один spell и магический кинжал) на сцену выходит генерал и также становится нашей жертвой. Забираем его щит. Если играть за

перьев пегаса — в будущем пригодится. Покупаем несколько противоядий и идем к Rakeesh'y (справа от арены). Если ткнуть в него щитом генерала, то он высказет свои претензии о наших методах войны, дескать, «вот в наше время...». Возникает подозрение, что с генералом можно было договориться как-то по-другому. Показываем щит стражникам около Зала Королей, и квест закончен. Нам сообщают об убийстве еще одного конкурсанта — Magnus'a Opus'a — и дают новое задание. Лев Rakeesh во время разговора вдруг орет:

первых, нам нужны перья пегаса. Поговорим на эту тему с аптекарем Salim'om — он сразу вспомнит о них, если вы попытаетесь купить его Stamina Potion. Покупаем 2 амфоры и карту у Wolfie, немного еды у Marrak'a. Пегас живет на севере острова за кратером вулкана. Обходить вулкан лучше с запада. Достигнув гнезда пегаса, мы обнаруживаем его висащим на недосыгаемой для нас высоте. Прежде чем практиковаться в альпинизме, идем к речке и наполняем обе амфоры. Становимся на правый край доски,

Перья пегаса, разбросанные вокруг гнезда, помогут вам повторить подвиг Икара. Сама лошадь беспокойно нарезает круги, но в атаку не рвется.



● На Научном Острове вы встретите пару безумных ученых, любящих пиццу и по совместительству синтезирующих наркотические вещества, дабы доказать превосходство Науки над Магией.



лежащей на камне между двух скал, на левой из которых гнездо, и бросаем нож, камень или Force Bolt в середину камня. Камень падает, и мы взлетаем на правую скалу. Осталось схватиться за длинную ветку дерева и повторить трюк Тарзана, при этом герой точно так же орет во все горло. Набираем сколько угодно перьев и телепортируемся в гостиницу с помощью магнита.

Относим одну амфору Известному Путешественнику, за что он обещает отыскать для нас что-нибудь интересное. Пока можно сходить к аптекарю и продать ему несколько перьев (но не все!), а затем сходить за пчелиным воском к антидраконьему столбу к северу от города. За это время Путешественник найдет свой

Информация

На сегодняшний день я знаю только один баг, способствующий быстрому накоплению предметов вообще и денег в частности. Он позволяет копировать любые предметы из вашего багажа. Для этого зайдите в Inventory, выберите любой предмет и выбросьте его (Drop). Пока он крутится в воздухе, быстро войдите в Inventory еще раз, выберите его же (он стирается оттуда только ПОСЛЕ падения) и тоже выбросьте. Теперь можно подобрать и предмет, и его копию.



● Вот так из одного армора получаются три. А может, это просто запятанное разработчиками «пасхальное яйцо»?

сюрприз — в моем случае им стал магический шлем. Отправляемся за покупками: бутерброды, одна пицца с артишоками и одна пицца реррегопи от Marrak'a, перец из связки за спиной Julianar в аптеке, пустая амфора от Wolfie, копые плюс что-либо метательное (копые, нож или камень). Идем к сарайчику напротив Science Island и ждем на рычаг рядом



● Финальный акт квеста — схватка с трехголовой гидрой, в которой вам поможет Эльза.

с мельницей. Пока мельница раскошегаривается, ломаем рычаг тормоза, вставляем вместо него копые и дергаем. Система приходит в движение, и скоро к нам подползает гондоль. Давим на тормоз, лезем в гондоль и бросаем припасенный предмет в рычаг тормоза.

Вот мы и на острове. Справа от колеса мерцает маленький зеленый огонек — это компьютер, предлагающий вам пройти тест. Вопросы будут достаточно простые, рассчитанные на среднего американского подростка лет пятнадцати, что примерно соответствует нашей начальной школе. При правильном ответе колесо делает поворот по часовой стрелке, при неправильном —

против. В конце концов оно повернется так, что под ним откроется дверь. Идем внутрь, проходим еще один компьютерный тест (вопросы типа «Что такое тахион?») и получаем гордое звание лаборанта вместе с паролем (в моем случае — LOGOS). Первый из встреченных нами ученых — Доктор Pretorius — напоминает, как обычно, Альберта Эйнштейна. Специально для него смешиваем анчоусы и пиццу с артишоками — для этого надо выбрать пиццу в Inventory и перетащить на ее изображение анчоусы. Профессор счастлив и разрешает нам покопаться в лабораторном оборудовании — теле — и микроскопе. Ничего интересного в них не увидим.

Становимся на платформу, поднимаемся на второй этаж и выходим наружу. Видим еще один мерцающий зеленый терминал. Задав ему параметры 100-50-Closed, мы заставим кран поднять из воды на платформу

СОВЕТЫ

● Вор — единственный, кто может овладеть всеми четырнадцатью навыками в игре.

CHARACTER									
	Strength	250		300	Offense				
	Intelligence	300		320	Defense				
	Agility	350		350	Climbing				
	Vitality	250	0	300	Acrobatics				
	Luck	300		300	Throwing				
	Weight	150		300	Stealth				
	Swimming	0		300	Lock Picking				
Thief									
250	300	200	250	Name: CMEPTH					
Health		Stamina		Mana		Honor			
Import		Cancel		Play					

● Дополнительные очки можно заработать, женившись на одной из девушек. Если вы паладин, то ваша избранница Egaia (одна из двух кандидаток на возвращение из Ада — выбор за вами). Для вора лучшим выбором станет Nawaar, танцовщица из таверны. Для мага — Katrina (вторая девушка из Ада). Elsa, участница гонки за трон Сильмарии, станет достойной наградой для воина. При таком выборе легче всего добиться желаемого, но можно идти и своим путем. Для завоевания сердца Nawaar потребуются проучить толстого охранника возле таверны. Эльзе нужно дать выиграть состязание на острове Гидры, то есть согласиться прижигать отрубленные Эльзой головы животного. Egaia нуждается в магических семенах, которые вам выдаст аптекарь. А что хочет Katrina, я так и не понял. Общайтесь интенсивнее с объектом вашего внимания в перерывах и во время выполнения квестов, постоянно предлагайте цветы, шоколад, драгоценности (особенно кольцо Геры), микстуры, амулеты и так далее. В конце концов победа будет за вами.

● Чтобы добиться руки вашей избранницы, придется завалить ее самыми неожиданными подарками.



● В игре есть квесты и места, доступные только для отдельных персонажей. Например, Гильдия Воров откроет свои двери только тому, кто знает специальный воровской знак и сможет продемонстрировать его однорукому человеку, сидящему в таверне. Сама Гильдия находится под мостом слева от Гильдии Путешественников (дверь находится внизу левой башенки и заблокирована ловушкой).

СОВЕТЫ

но обнаруживается только кастованием Detect Magic, и войти в нее можно исключительно в темное время суток. В воровской Гильдии можно научиться таскать деньги из карманов зевак (это чревато арестом и преждевременным окончанием игры) и купить спецснаряжение — факел, веревку, дубинку, маскирующую мазь и перочинный ножик. Другой пример — нужно разгадать ограбление банка во второй или третий день игры за мага. Для этого нужно подобрать отмычки, брошенные в банке, показать их льву-mary Shakra и волшебнику Erasmus'u (к нему попасть очень просто — зайдите в портал в Верхнем городе и топните ногой, а на вопросы облака отвечайте исходя из максимального уважения ко всякого рода волшебникам) до того, как их отравят. Затем надо засадить одиозного в тюрьму, навестить его там, попросить Julanar приделать ему новую руку и снова поговорить с ним. Дальше по обстановке. Не исключено, что у вора и палача есть свои квесты.

● Зарисуйте себе эти картинки. На них основано действие всех защитных механизмов и ловушек в игре.



● В Гильдии вы научитесь дополнительным навыкам и сможете приобрести специальное снаряжение.



● Деньги, деньги, деньги... В отличие от, скажем, Fallout 2, они с неба не падают (тот, кто просек баг в Fallout'sком казино, поймет), но кое-что придумать можно. На первых порах главным источником дохода для вас должен стать игорный бизнес. Идем в Таверну и начинаем безжалостно обирать Колесо Фортуны. После первых трех побед в «цвете» (3 ножа должны попасть в секторы одного цвета всех трех колец, четвертый нож запасной — обычно я бросал его в полукаю) вам дадут сыграть в «3 в ряд», где денег можно отхватить



вашего героя: либо вы рубите мечом головы Гидры, а Elsa прижигает обрубки факелом, либо она рубит, а вы прижигаете факелом или огненными заклинаниями. После победы потыкайте в труп зверушки и получите ее зубы вместе с кусками чешуи. Заходим внутрь в поисках сокровищ. Elsa находит магический лук и телепортируется с острова. На нашу долю остается немного денег, магический шлем



● Танец с дриадами оставляет двойственное ощущение. Выглядит красиво, но вот какой в нем смысл...

рассказывает о том, почему неведомый киллер убивает своих жертв около антидраконовых столбов — свежепролитая кровь разрушает защитное сооружение и приближает момент окончательного пробуждения зверя. В качестве доказательства она дает небольшой диск. Идем в нижнюю точку к дриадам. Поливаем каждую из них водой, набранной в свое время около гнезда пегаса (у вас должна была

то перемещаемся к волшебнику домой и трясем Fenris'a. Либо находим коробку на стуле в нашей комнате в гостинице.

Несем коробку Salim'u на экспертизу. На следующий день Salim открывает противоядие и станет продавать более мощные антидоты, а имеющиеся у нас он заменит бесплатно. Купите 3 амфоры у Wolfie и убедитесь, что в вашем рюкзаке 3 разных вида пищи и большое количество



● Sybil, богиня Судьбы, предскажет ваше мрачное будущее. Но не вздумайте купаться в Фонтане Желаний!

и заминированный сундук. Если у вас есть навыки работы с ловушками, то вы ее обойдете, а иначе (как в случае с воином) придется принять весь удар на себя. Забираем деньги, спелл, артефакт и телепортируемся в гостиницу. Теперь можно идти в Зал Королей за четвертым квестом, показав зубы гидры охранникам у ворот.

Rite of Destiny

От нас требуется посетить остров Delos, найти предсказательницу Sybil и узнать свою судьбу. Начинаем сбор предметов первой необходимости. Показываем картинку с шаром Ann, хозяйке гостиницы, и отдаем ей простыню, чтобы она к следующему утру (раньше никак) сделала баллон. Показываем картинку Marrak'u и берем у него жаровню. Наутро идем к выловленной из воды гондole на Science Island и применяем к ней бывшую простыню, веревку (ту, которая с острова Гидры, либо купите в Гильдии воров), зеленую жидкость с острова Гидры, жаровню и трутницу или факел.

Летим на северо-запад к Delos'u. В верхней точке находим статую Sybil и Фонтан Желаний. Вынимаем из воды цветок черного лотоса и кидаем туда монетку. Sybil оживает и предсказывает наше будущее. Весьма мрачное, надо сказать. Кроме того, она

остаться амфора с ней, если нет, то слетайте за водой еще раз). Дриады танцуют с нами, но никакого материального вознаграждения за этим не следует. Возможно, дело тут в типе героя. Возвращаемся на шаре в город. Идем к аптекарю и узнаем, что лев Shakra отравлен и лежит в коме. Отдаем Salim'u цветок лотоса и чешую гидры, а затем навещаем Зал Королей (покажите страже диск Sybil).

Rite of Courage

Нас отправляют напрямую в Ад — какая мелочь. Идем к аптекарю и узнаем об отравлении Erasmus'a. Он также впал в кому. Julanar дает нам горстку магических семян. Надо найти коробку с конфетами, которыми отравился Erasmus. Если портал еще работает,

восстанавливающих микстур. Прыгаем в воздушный шар и летим на северо-запад, туда, где на картинке нарисован череп. Справа около реки находим труп стражника. В этом месте наполняем одну амфору водой. Идем к тому месту, где река втекает в скалу, и выливаем только что налитую воду в реку. Если не поможет, вылейте туда воду, набранную около гнезда пегаса.

Три раската грома, и перед нами появляется вход в Царство Мертвых. Трехголовый пес Цербер отказывается пропустить нас. Выходов два: дать ему взятку в виде трех кусков разной пищи или трижды убить его. Итак, мы в Аду. Идем направо (налево идти незачем, мы потом туда все равно попадем) до тех пор, пока не окажемся на краю скалы в форме

● К счастью, этот монстр уже многие тысячелетия покоится в глубинах Ада.





● Конечной точкой путешествия по Аду станет разговор с Хранителем Врат. Здесь вам предстоит сделать нелегкий выбор: какую из двух девушек вернуть к жизни.

арки. Прыгаем или слезаем вниз — в здоровье немного потеряем, но это не беда. Идем в дверь на заднем плане. После перемещения бежим по скелету дракона направо, к его черепу, и спускаемся вниз через пасть. Бежим направо. Дорога расплывается на две части — бежим по нижней. Напротив круговорота набираем в амфору воды (Lethe water), а отбежав по этой же дороге до конца направо, набираем воды в другую амфору (Styx water). Обегая реку по дальней дороге и встречаем

Styx water охране. Победа и на сей раз за нами.

Rite of Peace

Когда погибла Атлантида, часть ее населения спаслась, превратившись в тритонов. Теперь они воюют с людьми, поэтому Logos поручает нам дипломатическую миссию — найти Атлантиду, поболтать с королевой тритонов, заключить вечный мир и принести доказательства. Возвращаемся в гостиницу поспать, но не тут-то было. Elsa



● «Аквалангисты — это хорошо». Вот только тритоны, потомки атлантов, не слышали этой песни. Они настроены крайне недружелюбно, а здоровенные хищные рыбы разделяют их мнение.



● Королева атлантов в ответ на приветствие направляет на нас своего ручного дракона и всю стражу, но очень скоро понимает свою ошибку.

Хранителя Врат. Он знакомит нас с двумя девушками — Eran'ой и Katrin'ой — и предлагает сделать выбор. Я выбрал Eran'y. Хранитель интересуется, нет ли у нас желания отдать свою жизнь в обмен на ее. У нас такое желание есть, и нас немного убивают. Правда, практически тут же мы оживаем. Наше дело сделано, и можно двигаться к дому. К сожалению, магический магнит в Аду не действует и к выходу придется бежать на своих двоих. Вернувшись в город, идем к Salim'y и отдаем ему Lethe water — это облегчит страдания лежащих в коме магов. Затем топая к Залу Королей и отдаем

поднимает нас пинками с кровати и делится своими подозрениями насчет ее босса Minos'a. По ее мнению, это он стоит за всеми безобразиями в королевстве. Спим до утра. Покупаем у оружейника магическое (это принципиально) копье. Летим на Lytnos (к востоку от города), где живет Epana. Она дарит нам аппарат для дыхания под водой. Нет, это вовсе не акваланг имени Жака Ива Кусто, а скорее некий амулет. Кроме того, на ее острове есть восстанавливающий силы фонтан.

Летим в юго-западный угол карты к острову с вулканом, кратер которого заполнен водой. Высаживаемся и пешком идем

к значку Атлантиды. Взламываем магическим копьем вход в туннель (простые ломаются) и выносим двух тритонов-охранников. Лезем внутрь и выплываем на площади Атлантиды. Местная охрана не представляет серьезной опасности нашему здоровью. Слева от входа во дворец есть 3 прямоугольные панели. За средней из них есть потайной ход в Тронный Зал (об этом вам может рассказать Известный Путешественник в городе, водивший в свое время дружбу с королевой тритонов). Идем поболтать с королевой. Она неправильно поняла наши намерения и бросила в бой против нас личную гвардию и приплывшего на ее зов маленького синего дракона. Когда от нападающих остаются одни хвосты и куски чешуи, королеве приходит в голову спросить: «Ты, собственно, чего хотел-то?» Лучше поздно, чем никогда.

Закключаем мир, берем статуэтку как гарантию мира и летим домой. Остается пойти ко двору и показать статуэтку охранникам. На собрании Logos обвиняет ботаников с Science Island в распространении наркотика, напроочь вырубившего

СОВЕТЫ

на порядок больше. Это аттракцион посложнее, так как ножи должны быть на одной линии, но после нескольких попыток справиться вполне реально. С каждым выигрышем круги вращаются все быстрее, и скоро победить можно будет только случайно, поэтому ограничьтесь двумя-четырьмя тысячами. Поднимаемся на второй этаж, где на доске объявлений вписываем себя в расписание боев на Арене на пятый день и ставим тысячу монет (больше не дают) в этом поединке на себя. Остальные деньги ставьте на другие бои, хотя влиять на их исход вы сможете разве что посредством операций Save and Load, так как биться будут другие. По ходу игры деньги становятся все менее и менее заметны, но из спортивного интереса можно продолжать делать ставки. В Воровской Гильдии есть что-то, похожее на лотерею. Лишенные азарта могут попросту вышибать деньги и личные вещи из монстров.

● Начальный капитал довольно легко сколачивается на метании ножей в таверне Мертвого Попугая.



● Неплохие деньги можно заработать, делая ставки на бои на Арене.



● Оружейный арсенал может вызвать только недоуменное «И это все?!» Ни о каком разнообразии говорить, увы, не приходится: пара-тройка ножей, 4 вида копий, 3 меча, топор, стрелы, 2 армора, 2 шлема, щит — вот, собственно, и все. К этому прилагается набор амулетов, усиливающих определенные характеристики, но в каждый момент времени использовать можно только один из них. Впрочем, на то QFG5 и квест. Список заклинивший ничуть не лучше, хотя их вполне достаточно для наведения ужаса на противника. Враги тоже довольно однообразны. На открытой местности вы столкнетесь с наемниками-лучниками, зелеными

магический легион Сильмарии — льва Shakra и волшебника Erasmus'a. Таким образом они хотели разрешить конфликт Науки и Магии. Gort снимается с соревнования за соучастие в преступлении. За одно мы узнаем, что уничтожен шестой столб антидраконьей защиты и теперь остался только один.

Rite of Justice

Настало время разобраться с наемным убийцей и выяснить, кто за всем стоит. Для этого... ложимся спать. И сразу же нас будит Elsa. Она хочет проникнуть во дворец ее босса Minos'a,

СОВЕТЫ

головорезами, больше всего напоминающими орков из умершего в зародыше проекта Warcraft: Lord of Clans, «борманами» — человекообразными кабанам и некими призраками. В Аду вас ожидают несколько видов андедов, под водой — табун тритонов, наследников атлантов, в замках иногда мелькают кентавры-маги. Есть еще парочка «киндер-сюрпризов» в лице гидры и дракона, но в целом зоопарк бедноват.

• Вооружение довольно убогое, но ведь QFG5 все-таки квест.



• Чтобы герой мог использовать оружие, броню или амулет, просто перетаскивание левой кнопкой мыши изображение предмета на фигуру.



• Заберите все свои деньги из банка в первый же день, и не возвращайте их, пока не произойдет ограбление.

• Лучше покупать не зелья, а таблетки: это выгоднее, если сравнить цену и необходимое количество. Все время имейте под рукой запас таблеток, восстанавливающих здоровье, силу и ману (если вы волшебник или паладин) и пользуйтесь ими всегда, когда уровень падает больше, чем на половину.

• Для прикола, можете попробовать воспользоваться левитационным заклинанием (Levitation) под мельницей около Острова Наук или пошвыряться пиццей в жителей на городской площади (прежде чем что-то произойдет вам придет швырнуть несколько пицц).

• Сохраняйте игру сразу после получения очередного задания: если кто-то из ваших соперников вас обгонит, вы всегда сможете восстановиться и пройти главу быстрее.



• Minos, стоявший за всеми бедами Сильмарии, бросает в бой свой последний резерв — минотавра с двуручным топором.



• Последний бой, он трудный самый. Трудный прежде всего потому, что приходится удерживать своих союзников от глупых действий.

расположенный на одноименном острове, чтобы добыть доказательства его измены. Спим дальше с таким расчетом, чтобы проснуться в районе полуночи. Идем на улицу к мосту, ведущему к Гильдии Путешественников. Это то прошмыгнуло в темноте? Потом разберемся, а пока идем к таверне. Немедленно возвращаемся назад на мост и сталкиваемся нос к носу с Bruno, тем самым наемным убийцей. Он мгновенно втыкает в нас отравленный нож, но мы из последних сил рубим его на куски. Из Гильдии вылетает Того с топором наперевес и успевает оттащить наше остывающее тело Salim'y. Эскулап поднимает нас на ноги и отправляет напрямик в городской совет.

Рассказываем Logos'y о наших подозрениях насчет Minos'a, и он обещает подумать до утра. Ложимся спать. Утром нас будит стражник, принесший вызов в Зал Королей. В присутствии Minos'a мы объявляем, что убийца признался во всем перед смертью, и Minos в своих проклятиях вдруг называет имя убийцы. Теперь все стало ясно, и Logos приказывает страже схватить изменника, но тот вовремя телепортируется. Logos дает нам скоростной корабль и отправляет штурмовать крепость Minos'a. Береговую охрану вырубам чем придется, а наемников на вышках — метательными копьями (или вообще не атаковать их). Магией можно пользоваться, если у вас достаточно восстанавливающих ману бутылок.

Выбиваем ворота и лезем во двор — еще один мини-комбат. Выбиваем дверь в дом. Стадо goon'ов медленно перетекает поближе к вам

и находит здесь свой конец. Вам нужно попасть на второй этаж в дверь слева. Что делать со стоящими там двумя кентаврами-магами, решайте сами, я просто пробежал мимо них. Зайдя в комнату Minos'a, атакуем минотавра и двух последних наемщиков. Minos с воплем бросается с балкона вниз, при этом здание трясет, как при шестибалльном землетрясении. Священный камень разбился и вот-вот взорвется. Elsa начинает носиться по комнате и сеять панику в наших рядах, но сейчас у нас нет времени отвлекаться на нее. Обysкиваем группы минотавра и Minos'a. В комнате еще есть предметы, которые можно забрать с собой, но необходимости в этом нет — играя за другие персонажи, вы сможете побывать во дворце Minos'a задолго до последнего боя и забрать оттуда все, что нужно. Бежим к крайнему слева алькову и обезвреживаем ловушку (я просто зарисовал этих восьмерых человечков, чтобы не напрягать память). В комнате появляется Egan'a и забирает нас обоих на первый и последний бой с пробудившимся драконом. Туда же до кучи телепортируются Gort и Togo, первый из которых станет дергать

дракона за хвост до потери пульса, а другой почти мгновенно изжарится, для порядка взмахнув пару раз топором.

Ваша задача — не дать им заняться этими глупостями, а направить обоих на подъем поврежденной статуи дракона на переднем плане. Сами занимаетесь тем же. После этого вы просите Egan'y убить вас, но она жертвует собой ради всей команды. Дракон взлетает и становится уязвим для вашего оружия. Я всю дорогу бегал за зверюгой и кастовал Frost Bite (внешне похож на рой снежинок), не переставая глотать таблетки и микстуры для восстановления маны. Если у вас есть Katrina, то она будет кастовать Dragon Fire и окажет этим существенную помощь. Тварь не выдержала прометенной мною пурги и, обреченно взмахнув несколько раз крыльями, рухнула в озеро лавы. Та-дамм!

Все возвращаются во дворец, где Logos благодарит нас за отличную службу и предлагает трон Сильмарии. Хотите — соглашайтесь, хотите — сделайте Эльзу королевой. Сразу после этой сцены опускается занавес. Harpu end. Подождем очередной серии QFG еще 5 лет.

• Будем ждать шестую серию? Учитывая, сколь активно Sierra в последнее время закрывает свои прославленные эпосы (Space Quest, Leisure Suit Larry) — вряд ли. Хотя если народ снова настойчиво попросит...



ВРЕДНОЕ ВСТУПЛЕНИЕ

Ну что за странная рубрика: «Игры, любимые народом!» «Любимые» по идее должно означать «играемые», а играть все (в зеркало, в зеркало посмотри!) любят почему-то только в проекты поновее да посимпатичнее. Путем нехитрых логических построений получаем парадоксальный вывод, что у нас в принципе журнал про игры, любимые народом, а несколько страниц, отведенных под хиты прошлых лет, в нашем любимом журнале являются самыми нелюбимыми. Во как оно бывает. Но возникает немой вопрос: «ЗАЧЕМ ...?». (Экий он радикал. — *Прим. отв. редактора.*)

Ладно, отвлечемся от бессмысленных размышлений на тему полезности, тем более, что раздел на самом-то деле классный :) Но Вы только

ЛЕГКО ЛИ ЗАХВАТИТЬ МИР?

Кирилл Алехин aka Маза

Syndicate

Вперед в прошлое

Пять лет назад у меня не было своего компьютера. Не было даже его псевдородственников — Спектрума или программируемого калькулятора. Из доступных «девайсов» имелась только все время переговавшая приставка

Дэнди — такая серая коробочка с двумя геймпадами, которая постоянно жует катриджи, раздражает родителей писклявыми звуками и не выключается даже во время футбола. Короче, зверюга еще та. Дэнди смогла разбудить во мне интерес к играм, но не

смогла его удовлетворить, так что довольно быстро я забросил геймпад на шкаф и стал проводить долгие зимние вечера у счастливиц-друзей, имевших (о!) персональный компьютер. И сидя за монитором, мы, разумеется, не бейсик разучивали, а играли в ТАКОЕ... Такое, что я с удовольствием запускаю и сегодня. И самым-пресамым первым «таким» стал Syndicate.

AAAAAAAAAAAAA!

1994-й год любители стратегий запомнят надолго, так как некоторые непризнанные Наполеоны в этот год не спали вообще. Ну, как уснешь, когда мир еще не спасен (X-Com, помните?) или — лично меня это всегда гораздо сильнее заводило — не завоеван? Ну, еще миссию — и на боковую... Ну, потом, может, еще одну... В общем, вместо того чтобы предаваться сладким снам,

Синдикат — это не просто игра, это начало новой эпохи, переломный момент в истории игр.



сидели, сражались и побежда... Нет, до этого было еще далеко. Давайте по порядку.

Сразу, как только были проинсталлированы все пять дискет, стало ясно, что игра будет потрясающей. Syndicate устанавливался, запускался и... запускался опять. И опять. Такова была заставка! Вот уж не знаю, в чем рисовали 3D в 1994-м году, но здесь ожившие трехмерные картинки из будущего смотрелись потрясающе.

«Интро» было даже наделено смыслом (не смейтесь — нынче это большая редкость). Короткий рассказ тинет на сюжет для боевика: кто-то оглушает молодого парня, везет его в блистающий штаб, где чело- веку вживляют имплантаты, выжигают мозги и буквально на глазах превращают его в киборга, готового на все. И это «все» скоро наступает... Тогда я таких слов не знал, и все-таки «Rulezzz!» Футуристическое ме-

Плоды прогресса

Не секрет, что наш мир давно и надолго поделен между разнообразными корпорациями, организациями и партиями. Например, профессиональное занятие политиков — дележ и эксплуатирование наделенного. От рядового жителя, разумеется, давно уже ничего не зависит. Но Syndicate нам показывают будущее, а потому в нем эта идея шагнула намного дальше: мир уже принадлежит только откровенно преступным семьям и кланам или, как следует из названия, синдикатам, заменившим правительство,



полицию и прочие бесполезные структуры. Прогресс налицо? Что же, давайте ему содействовать.

SYNDICATE

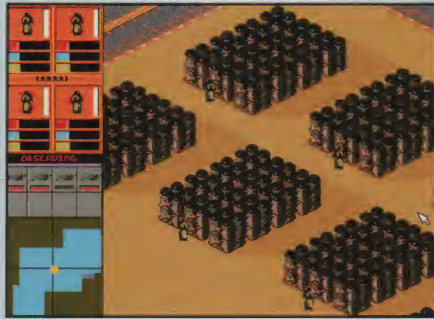


COPYRIGHT © BULLFROG PRODUCTIONS LTD. 1993

взгляните, какой лежалый товар предлагается на этом прилавке! Весь из себя мятый, пахучий, к употреблению в сыром виде (т. е. игре) уже не годный... Кто в наш трехмерно ускоренный сетевой век будет тратить ночи на тетрис и расап, когда недопройденны Heroes of might and magic 3 и бесконечный Baldur's Gate, а друзья уже зовут вас в компьютерный клуб поиграться в третью Кваку? Сегодня никто ни на какие симуляторы с полосатой (светлая полоса — небо, темная — земля) графикой уже не соблазнится. (Ну что, Травников, получил!) Ну, разве что из чувства ностальгии... НО раз уж есть раздел «старичков», то давайте лучше писать в нем про Шедевры Вне Времени, «погонять» которые не стыдно даже на рубеже тысячелетий. Тем более, что такие шедевры имеются.



Правильно выбранная оборонительная тактика ведет к сохранению вашей «живой» силы.



Враги. Солдаты соперничающего с вами синдиката. Пока они стоят...



Вы думаете это просто в игре 1993 года перебить всю вражескую армию? Отнюдь!

ню сразу доказало, что у игры есть свой собственный СТИЛЬ — этого потом так не хватало вороватым на идеи последователям. Выбор имени, логотипа и цвета — приятные мелочи, и все-таки мы шли на поводу у разработчиков, прокручивая десятки эмблем в поисках СВОЕЙ, мучаясь и предвкусывая саму ИГРУ. Bullfrog, не обмани! И нас не обманули.

Будни гангстера

Мы управляем поначалу слабым и бедным синдикатом, который может отвоевать разве что чахлую Западную Европу. Но как говорится, главное — начать. Весь мир поделен на сектора (уже ЗАНЯТЫЕ сектора), и, поимев один район, мы тут же получаем возможность поиметь и соседние. Чем больше нас, тем меньше их, и все такое прочее.

Захапанный область приносит нам не только удовольствие окрашиванием в цвет нашего синдиката, но и деньги. Стричь купоны можно постоянно — игра идет в реальном времени, так что даже одна своя «территория» обеспечивает клану постоянную финансовую подпитку. Количество взимаемых «налогов» можно регулировать, и в критические дни сумма на новое оружие или исследование собирается за несколько минут. Для того чтобы умерить нашу наглость, введена некая «удовлетворенность населения» — противный параметр, который может даже привести к бунту и потере контроля над районом. Бяка, но остроты добавляет. Политическая карта — не игра, а скорее наглядный показатель результатов игры, все начинается только когда вы выберете новый район для завоевания и щелкните на

волшебную кнопку Brief.

Теперь политика отходит в сторону и начинается настоящая война.

Что может синдикат

Работа организатора гангстерских разборок не столь трудна, как могла бы быть. Получить сведения о задании от информатора и соответствующе экипировать бригаду смерти, разработав для этого пару новых видов оружия или имплантантов — вот, собственно, и все, дальше начинается работа агентов.

Все агенты от природы одинаковы (ну, почти одинаковы — разница полов все-таки наблюдается), но это легко исправить. Крутость каждого отдельного бойца определяется только количеством и качеством вживленных в него железяк: чем лучше ноги, тем он быстрее бежит, чем стальнее торс, тем крепче броня и т. п. Разработка и вживание новых имплантантов стоит больших денег, но необходимость быть всегда крепче, метче, умнее и быстрее врага просто обязывает уделять внимание именно «начинке»

солдат. Ну, а оружие... Что оружие? После изобретения минигана все разработки в этой области отходят на второй план, так как ничего дельного уже не приносят. (Этот он загнул, гауссовка значительно покруче будет. — Прим. отв. редактора.)

В тылу врага

Вот она, основная, потрясающая и последняя сторона игры! ЗАХВАТ!

Четыре агента в длинных плащах (это не для стильности, а чтобы прятать оружие) проникают на территорию врага с благородной целью тотальной аннигиляции и повального расстрела...

Хотя нет, аннигиляция откладывается до ближайшего Армагеддона как минимум по двум причинам. Во-первых, улицы городов полны мирными жителями, вырезать которых нет никакой необходимости. Толпы народу — количеству позавидует даже Carmageddon — бродят без всякой видимой цели, как им и подобает, машины снуют по улицам, а полиция делает плановый обход. Такого



Мир синдикатов мрачен в своей бытовой урбанистичности. Кто знает, может быть, в ваших силах сделать его светлее? В конце концов, при благоприятном для вас исходе вы становитесь его (мира) абсолютным руководителем.





Ура!.. Один солдатик остался. Один в поле не воин. Это про Syndicate.



Пройти через ворота без карточки доступа не получится. Придется ловить попутку.



Миссия загружена, юниты готовы к бою, оружие заряжено. Дашь этот мир!!!

ощущения не было больше нигде и никогда — город ЖИВЕТ!

Во-вторых, для выполнения миссии и захвата территории иногда даже не обязательно отстреливать всех вражеских агентов. Задачи очень разнообразны, что спасает



Вот половина земного шара уже в моих руках. Теперь займемся обеими Америками.

Syndicate от монотонности: убить или похитить некую персону, захватить автомобиль или секретные чертежи, проконвоировать ученого из пункта А в пункт Б и т.п. Классно? Не то слово! Конечно же, «чужие» агенты — такие же дядьки в темных плащах — иногда выскакивают на вашу диверсантскую группу сразу после появления, и все-таки в основном они разумно расставлены по периметру охраняемого объекта и их можно отстрелять поодиночке, вообще не трогать или (трудно, но можно) перевербовать к себе в команду. Тупые монстры и самоубийцы-соперники? Это потом... Время 3D-шутеров еще не наступило.

Обложка

Но эта простенькая история завоевания мира небольшим синдикатом стала столь популярна не только благодаря геймплелю, но и очень приличной графике. Незамысловатая и немногочетная «изометрия» смотрелась тогда просто революционно, да и сейчас не раздражает глаз. Уж больно хороши гудящие и заполненные города, а качество прорисовки агентов и местных жителей с лихвой компенсируется мелким масштабом. В общем, и одногодке-Х-Сом'у, и последователям еще долго было трудно соревноваться с Syndicate по качеству графики.

Музыку и звуки не тянет «сделать потише» и сегодня. Особенно музыку — от этой напряженной мелодии лично я просто выпадаю в осадок. Короче, запустил позавчера игру и понял, что все здорово. Так здорово, что весь день убил на прохождение, и сейчас вот бьюсь в тщетных попытках захватить последний,

«центральный» остров, уж больно он, гадина, хорошо укреплен.

Что дальше?

Syndicate стар, но Syndicate не мертв! У него есть куча последователей, начиная от официального адда-она Syndicate: American Revolt и кончая недавними Gangsters и Дон Капоне, и все же нет ничего милее старенького, оригинального S, который не просто хочется поставить на полочку, чтобы любоваться, украдкой смахивая ностальгическую слезу, но и в который хочется играть. Хочется играть больше, чем во все эти новомодные хиты. А разве не это ли характеризует по-настоящему любимую игру?

С уважением,
действительный агент картеля
«ла русс», Кирилл Алексин aka
Маза.

Утверждаю.
Многочисленный властелин мира
Юрий Травников.



Вот этот расстроенный, кидающийся осветительными приборами человек — Я. Провалили мои киборги миссию. Больше не повторится!



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске :

ЧТО ЗДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ

Трехмерные технологии



Необходимость работы не только красиво, но и быстро привела к появлению совершенно нового оборудования — трехмерных акселераторов.

Есть один вопрос, который мне в последнее время не дает покоя: почему компьютерные внутренности и вообще всевозможные девайсы именуются в народе «железом»? Вроде как не из английского позаимствовали - попробуйте в разговоре с американцем обозвать, например, материнскую плату или монитор игон'ом. Не поймет ведь. А у нас, когда говоришь — «железный раздел», сразу всем ясно, что речь идет о рубрике, посвященной компьютерным устройствам.

Давайте-ка попробуем сосчитать, сколько в нашем электронном (опять чуть было по привычке не сказал «железном») другие металлических деталей и частей? Болтики, верно. Корпус (хотя в последнее время все моднее становятся корпуса из дерева или пластмассы). Блок питания. Радиатор на процессоре. Оболочки дисководов. И это ведь все! Но нет, как прилепилось слово к девайсам, так они и стали все «железом». В том числе мышки, джойстики, колонки, клавиатуры и процессоры. Странно.

А давайте-ка, в порядке эксперимента, будем называть компьютерные внутренности пластмассой! Как-никак, а этого материала или его производных в компьютерных устройствах уж по крайней мере никак не меньше, чем железа. Представляете, как будет здорово! «Слушай, у тебя нет знакомого пластмассового человека?» — «Да есть один пластмассочник, да занятый нынче.» Или «Вы пластмассой не торгуете?» Или «Я вчера весь день с пластмассками ковырялся». Велик и могуч русский язык!

Это я все к тому говорю, что обзывать эту рубрику «железной» как-то не с руки. Посмотрите содержание: ни слова о железяках тут нет! В стереочках вообще ни одной металлической детали (разве что провода), в руле они, конечно, есть, но все тщательно упрятаны под пластмассовую оболочку. Джойстик из наворота - тоже сплошной пластик, а жаль кстати, был бы потяжелее, было бы удобнее. Дисководы компактовые тоже, в общем, в металлолом не примут. Так что какая-то пластмассовая рубрика у нас получается!

На самом деле все это — сумма технологий. Потому, наверное, так раздел мы и назвали. А сумма — это не одно железо, а еще пластмасса, пластик, кремний... А еще туда входят компьютерные программы... И провода, конечно... В общем, читайте дальше, а я пойду еще о чем-нибудь подумаю.

Иван Шаров
sharov@gamcenter.ru

ЧИТАТЬ НАУЧИЛИСЬ? ПОРА УЧИТЬСЯ ПИСАТЬ!

Тестирование дисководов CD-RW



Путь развития и роста семейства CD был всегда совершенно логичен. Апофеоз развития вида — это новая система универсального оптического диска, названная DVD. Однако не следует преждевременно сбрасывать со счетов CD-RW-технологию.

DVD-ROM

Очередной повод для апгрейда?



Имеет ли сейчас смысл покупка DVD-ROM? На такой простой вопрос решила ответить наша тестовая лаборатория, подвергнув тестированию 4 модели этих популярных и продаваемых в Москве устройств.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Джойстик для настоящих мужчин



В сегодняшнем выпуске «Наворота» мы представим вам устройство не то чтобы очень новое, но идеально, на наш взгляд, отвечающее названию рубрики.

Революция однажды —
Революция навсегда!

(Лозунг кубинских коммунистов)

Что 3D-день грядущий нам готовит

В области трехмерных игр ситуация обстоит именно так, как указано в эпиграфе. Когда-то игра Quake рассматривалась как нечто революционно новое. Затем появились новые, куда более реалистичные 3D-игры. Причем со временем область применения трехмерной графики распространилась практически на все жанры игры, а не только 3D-шутеры. Необходимость работы не только красиво, но и быстро привела к появлению совершенно нового оборудования — трехмерных акселераторов. Через некоторое время этот вид плат расширения умер: оказалось, что акселератор нужен практически всем. Это привело к тому, что выпуск и разработка обычных 2D-видеокарт прекратились полностью: все более-менее современные чипы содержат 2D- и 3D-ускорители «в одном флаконе». Казалось бы, на этом революцию можно считать законченной: трехмерный графический ускоритель стал стандартной составляющей практически любого компьютера, а существующие подобные устройства позволяют с комфортом играть в любые, даже очень сложные игры. Однако останавливаться на достигнутом ни производители игр, ни разработчики оборудования не желают: новые изделия и той и другой группы, по-видимому, в ближайшее время заставят очень многих модернизировать свои компьютеры, дабы не отстать от жизни. В весеннюю битву за кошельки пользователей вступают практически все производители видеокарт. Чем же они мотивируют необходимость раскошелиться? Посмотрим на технологические новинки, обещанные в большинстве новых изделий.

Полноценная работа в истинном цвете

На сегодняшний день большинство применяемых ускорителей работают только в режиме HiColor (65536 цветов или 16 бит на элемент изображения). Иногда

возникает ощущение, что этого достаточно. Однако производители программного обеспечения имеют другое мнение: совсем недавно игры работали в режимах с 256 цветами, но легко перешли на HiColor. Нет смысла надеяться, что на этом они остановятся: в конце концов режим TrueColor способен довести реалистичность изображения до максимума (такая цветовая глубина лежит на пределе человеческого восприятия). Большинство ускорителей первого поколения просто неспособно обеспечивать аппаратное ускорение режимов с «истинным цветом». Более современные модели в принципе работают с глубиной цвета 24 или 32 бита на точку и имеют Z-буфер с такой же цветовой глубиной, однако делают это слишком медленно: до полуторакратного падения скорости. Естественно, что это совершенно неприемлемо. Практически для всех чипов, ожидаемых в продаже в ближайшее время, заявлена одинаковая скорость работы, независимо от цветовой глубины.

Работа с высоким разрешением

Весьма важный для повышения качества параметр изображения. Самые первые массовые акселераторы (на базе Voodoo Graphics) вполне обходились максимальным разрешением 640x480. Сейчас все более и более распространенными становятся мониторы с диагональю 17 дюймов и больше, где видеорежимы с разрешением менее 1024x768 точек смотрятся весьма убого. Для того чтобы обеспечить некоторый запас по времени, производители видеокарт закладывают в свои изделия еще более высокие значения максимального разрешения: до 1600x1200 точек и более.

Мультитекстурирование

Это всего-навсего способность накладывать на одну точку несколько

текстур за такт работы. По вполне понятным причинам поддержка мультитекстурирования приводит к существенному ускорению работы без потери качества. Впрочем, до последнего времени далеко не все игры использовали наложение нескольких текстур, что приводило к тому, что карты, поддерживающие мультитекстурирование, работали абсолютно с той же скоростью, что и все остальные. Практически реализовать преимущества чипов, поддерживающих мультитекстурирование, до последнего времени способен был лишь Quake II и игры на том же engine. Результатом являлось почти двукратное преимущество чипов, поддерживающих наложение двух текстур одновременно, над всеми остальными. Ожидается, что в ближайшее время число графических движков, подобных Quake II, будет расти, это ожидание привело к тому, что все объявленные сейчас видеочипы поддерживают мультитекстурирование.

Текстуры большого размера

Про этот параметр особо говорить нечего: чем большего размера текстуры поддерживаются, тем выше качество изображения. В результате для большинства выпускаемых новинок размер текстур заявлен как 2048x2048, а один из чипов вообще способен работать с текстурами неограниченного размера.

Поддержка AGP 4x и DiME

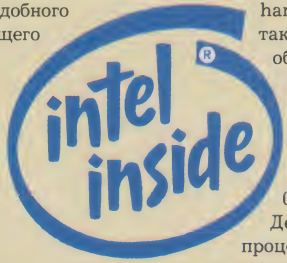
Ни одна из выпускаемых сейчас видеокарт не поддерживает режим AGP 4x — все они в лучшем случае работают в два раза более медленном AGP 2x. Применение более скоростного режима позволит полноценно использовать текстуры большего размера без потери скорости. Комбинация этого режима с DiME (когда текстуры, расположенные в оперативной



«ЖЕЛЕЗНЫЕ» НОВОСТИ

Intel очередной раз совершает прорыв в технологиях микропроцессоров

Вот это да! Я не ожидал увидеть ничего подобного до начала следующего года, однако это произошло. Компания Intel — лидер по производству процессоров, смогла превысить частотный барьер в 1 ГГц. Это историческое событие произошло 25 февраля 1999 года. Был зафиксирован первый случай в мировой истории, когда микропроцессор «общего назначения» разогнался до частоты свыше миллиона циклов



в секунду. Демонстрация технологии прошла на событии, которое называется Intel Development Forum, где присутствовало более полутысячи специалистов как по hardware-технологиям, так и по программному обеспечению. Рекордный результат был показан процессором Pentium III, созданным на базе технологии 0,25 микрон. Демонстрация этого процесса происходила в следующих условиях: к системе был подключен прибор, измеряющий частоту микропроцессора, который, собственно, и зарегистрировал рекордную частоту в 1 ГГц, и на этом же процессоре в то же время

было запущено приложение Power Point. Для того чтобы процессор не перегревался, системой использовалась мощнейшая

технология его охлаждения. Вся аудитория стала свидетелем того, как стрелка прибора, измеряющего частоту, дошла до отметки 1 ГГц и даже немного больше. А ведь всего шесть лет назад максимум на что были способны процессоры Intel, так это на скорость около 100 МГц при использовании технологии 0,8 микрон. Но на этом компания Intel не остановилась. Скоро она планирует представить новые процессоры, использующие технологию 0,18 микрон, которые будут разгоняться до еще большей частоты, чем сегодняшние процессоры. Коммерческие продажи микропроцессоров с частотой 1 ГГц планируются компанией Intel только в 2000 году.

Попробуйте разогнать ваш Cooler

Интересная статья помещена на сайте 360 Degrees (www.planetriva.com/360degrees/). Она представляет собой небольшой гид по вопросу улучшения охлаждения процессоров Pentium II. Это достигается за счет увеличения напряжения (с 12 В до 17 В), которое подается на вентилятор, охлаждающий процессор. Если вы любите

покопаться в своем компе и поэкспериментировать со всякими железяками, можете попробовать это сделать. За подробной информацией сходите на 360 Degrees, а я приведу краткие выдержки оттуда. Сначала просто факты. В нормальном режиме вентилятор работает от напряжения 12 В. Все IBM-совместимые блоки питания имеют много всяких проводков, на каждый из которых подается определенный потенциал. Обычно это следующие значения: 0 В (заземление), +12 В, -12 В, +5 В, -5 В. Обычно к вентилятору подключены проводки 0 В (как правило, черный) и +12 В. Таким образом, разность потенциалов (или напряжение), от которого работает (и неплохо, надо сказать, работает) вентилятор, составляет 12 В. Но если вам этого мало, попробуйте заменить черный провод на проводок с потенциалом -5 В, и ваш вентилятор будет крутиться быстрее, так как теперь его напряжение составит 17 В. На самом деле эффективность его работы возрастет на 41 %, что довольно много. Однако даже не думайте о том, чтобы подать на вентилятор 24 В (+12 В и -12 В), так как в этом случае он очень недолго будет сохранять свою работоспособность.



памяти, используются непосредственно, без промежуточного копирования в локальную память видеокарты) позволит еще более ускорить работу. Впрочем, необходимость в этом будет лишь тогда, когда игры реально начнут работать с крупными текстурами в истинном цвете. Более того, слишком уж большого выигрыша от связки AGP 4x + DiMe ожидать не стоит — оперативная память все равно отстает от шины даже в режиме 2x. Следующие два нововведения способны дать больше.

Увеличение объема локальной памяти

Первые ускорители с успехом обходились объемом памяти 4 Мбайт (Voodoo Graphics и Riva 128). Этого объема вполне хватало на все: и на текстуры, и на Z-буфер, и на все остальное. Впоследствии усложнение программного обеспечения привело к необходимости увеличения количества локальной памяти. На сегодняшний день нормальным объемом считается

16 Мбайт. Перспективные же модели видеоадаптеров идут еще дальше: практически для всех заявлена поддержка по меньшей мере 32 Мбайт оперативной памяти. Учитывая, впрочем, что цены на память в последнее время несколько стабилизировались, сразу две модификации семейства: одну побыстрее, с более высокой тактовой частотой и поддержкой ОЗУ до 32 Мбайт, а вторую, соответственно, попроче и с ОЗУ «всего лишь» до 16 Мбайт.

Сжатие текстур

Это является лучшим способом заставить все работать быстро, качественно и стоить недорого. Действительно: если научить чип аппаратно работать с текстурами, сжатыми, например, в четыре раза, то можно легко обойтись 12 (не 8, так как память не только под текстуры уходит) Мбайт локального ОЗУ там, где раньше нужно было 32 Мбайт. Куда девать остальные 20 Мбайт? Набить туда еще сжатых текстур. Карты, поддерживающие сжатие текстур

уже есть, программы, работающие с ним, тоже. Результат получается сногшибательным.

Трилинейная фильтрация

Что это такое, рассказывать очень трудно — это надо видеть. В двух словах: алгоритм борьбы с некоторыми ошибками визуализации. Качество изображения при использовании трилинейной фильтрации возрастает кардинально. Практически этот вид улучшения изображения является сложной комбинацией двух других: билинейной фильтрации и MIP Mapping. Если верить информации производителей, то современные видеокарты трилинейную фильтрацию поддерживают, правда, в большинстве случаев стыдливо указано: «за два прохода». А разница между однопроходным и двухпроходным алгоритмом проста: скорость работы отличается в два раза. Разница, естественно, слишком велика, это приводит к тому, что использования трилинейной фильтрации сейчас стараются избегать. Так что одной из

ключевых фраз в анонсах новых видеокарт является «однопроходная трилинейная фильтрация».

«Сырая» производительность

Самый простой и очевидный параметр. Естественно, что по чисто математической производительности новые чипы должны быть мощнее имеющихся (иначе их будет тяжело рекламировать). Достижения это как интенсивными (перделка ядра имеющегося или разработка полностью нового графического процессора), так и экстенсивными (повышение рабочей тактовой частоты и скорости обмена с локальной памятью) методами. Впрочем, несмотря на то, что этот параметр легко поддается сравнению, сравнивать карты по нему практически бесполезно. Недавно из сравнения старой информации от производителей выяснилось, что абстрактная скорость работы Riva 128 превышает такую же для Voodoo 2. Ну и что толку? Все равно последний чип реально всегда работал быстрее.

Однако кое-что оценить можно. Почти все производители обещают, что новые модели их чипов будут выводить примерно в полтора раза больше треугольников, нежели имеющиеся. Если же говорить о числе текселов в секунду, то здесь ожидается двукратный рост. Причем абсолютные цифры у всех разные, а вот коэффициент роста обещают практически одинаковый.

Работа с двухмерной графикой

Как уже было сказано выше, давно прошли те времена, когда достаточно было просто сделать хороший трехмерный ускоритель и тем завоевать рынок. Вскоре после этого отшумело время первых 2D/3D-акселераторов, когда восхищение вызывала просто поддержка и тех, и других функций в одном чипе (пусть обе части были слабоваты по сравнению со специализированными чипами, зато так было дешевле). Сейчас каждая карта является комбинированным решением, так что производителям приходится туго. Одним пользователям важны только сложные трехмерные игры, другие вообще 3D-часть карты, может быть, никогда не используют, третьим хотелось бы, чтобы все работало хорошо, а четвертым достаточно того, чтобы все хоть как-то работало, но при этом стоило как можно дешевле. А при этом новое изделие желательно продать и тем, и другим, и третьим, так что 2D-акселератор приходится разрабатывать очень тщательно. Что же предлагают производители тем, кому нужна хорошая карта для двухмерной графики?

Большого выигрыша от замены устройства образца

1998 года на продукцию той же фирмы 1999 не будет.

А если видеосистема не подвергалась модернизации,

то выигрыш будет, причем существенный.

В первую очередь все новые видеокарты поддерживают очень высокие разрешения: до 2048x1536 точек. При этом за столь высокое разрешение не приходится расплачиваться ни глубиной цвета (эти режимы работают даже при 32 бит на пиксел), ни частотой регенерации (применение RAMDAC с частотой до 350 МГц позволяет удерживать этот параметр на уровне 75 Гц в максимальном режиме), ни скоростью работы (это достигается повсеместным применением 128-разрядных чипов). Многие анонсированные чипы способны поддерживать цифровой выход для работы с плоскостельными мониторами. Также никого сейчас не удивит поддержка DVD и MPEG 2, по крайней мере механизм компенсации движения поддерживают практически все карты. Скоро, по-видимому, не останется и видеокарт без наличия TV-выхода.

В общем-то, и все. Хотя чего-либо другого ожидать было трудно: область 2D-графики уже исследована и освоена полностью. Главное, чтобы качество работы было высоким: многие 2D/3D-карты (в отличие от профессиональных 2D-адаптеров) до сих пор славились размытостью изображения в старших видеорежимах (на сленге — «мылили картинку»). Если этого

больше не будет, то все будет хорошо.

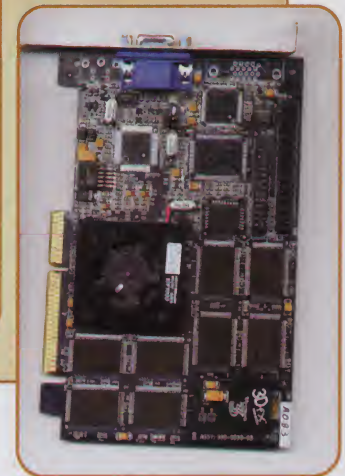
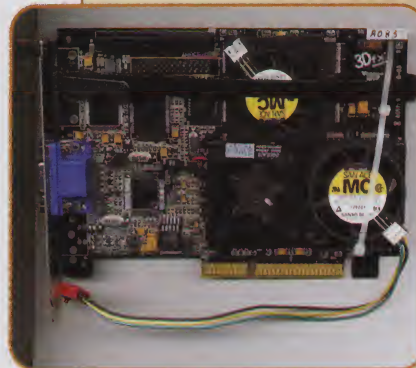
Идеала не бывает

Все вышеперечисленное звучит очень красиво. Однако реальность оказывается куда менее привлекательной. Если бы все вышеизложенное реализовывалось в новых чипах полностью, соблазн сменить имеющуюся видеокарту был бы велик. Однако этого не происходит. Более того, некоторые технологические новинки поспешившим с модернизацией сразу использовать не удастся: например, AGP 4x в компьютерах

производителей поддерживают разные технологии, так что производители игр иногда отказываются от поддержки хотя одной из них. А значит, пользователю остается только одно: патчить, патчить и патчить.

Впрочем, из этого отнюдь не следует, что приобретение новой видеокарты совсем лишено смысла. Но при этом очень уж большого выигрыша от замены устройства образца 1998 года на продукцию той же фирмы образца 1999 не будет. А если видеосистема компьютера не подвергалась модернизации в течение долгого времени, то выигрыш будет, причем существенный. Можно, конечно, подождать окончательной стандартизации технологии сжатия текстур и освоения других новых возможностей всеми производителями, выхода качественных драйверов, окончательной отладки и доводки до ума чипов, однако в таком

3Dfx понемногу теряет позиции и, судя по всему, новая плата этой фирмы, Voodoo 3, уже не станет таким абсолютным стандартом 3D-качества, как ее младшие сестры.



вряд ли появится раньше осени. Не самая простая ситуация со сжатием текстур: чипы разных



**РОССИЙСКИЕ ТРАДИЦИИ
МИРОВОЕ КАЧЕСТВО**



КОМПЬЮТЕРЫ БЕРЕЗКА

тел.: 362-7001
362-7263
362-7152

г. Москва,
ул. Энергетическая,
дом. 8, корп. 2



В некоторых играх, например в Quake 2, недостаток глубины цвета у Voodoo 3 (слева) по сравнению с TNT2 (справа) заметен невооруженным глазом.

В то же время в других играх, например в Half Life, картинки практически идентичны и даже, как ни странно, иногда в качестве выигрывает менее глубокий цвет 3Dfx.



случае можно никогда ничего не купить: постоянно выходит что-то новое.

Ну а теперь о том, что нового ожидается в ближайшее время.

3Dfx Voodoo 3

В свое время компания 3Dfx была абсолютным лидером рынка, собственно она же его и создала. Сначала все равнялись на Voodoo Graphics, затем на Voodoo 2. Однако фирма умудрилась упустить момент перехода всех на 2D/3D-карты, что и лишило ее практически монопольного положения. Пытаясь исправить ситуацию, в дело пошел чип Voodoo Banshee, представляющий собой кусок Voodoo 2 (без одного текстурного процессора) плюс 2D-часть, лицензированную у Matrox. Чип получился неплохой, но технологически отсталый. Практически его спасло только то, что технологические новинки производительно игровых реализовывать не спешили. Это позволило Banshee по совокупности параметров (цена — производительность — качество) оказаться лидером рынка, пусть и не бесспорным. Однако такого зазора времени, как после выхода

Voodoo 2, у фирмы не было: конкуренты уже наступали на пятки. Разрабатываемый чип Voodoo 3 был призван снова вернуть компании лидерство.

Итак, что же такое Voodoo 3, или, точнее, чего же в нем нового? А собственно, ничего. По весне планируется выпуск трех чипов семейства: Voodoo 3 2000, 3000 и 3500. Каждый из них представляет собой практически Banshee с дополнительным текстурным процессором, что позволяет поддерживать мультитекстурирование. Добавлена также поддержка режима AGP 2x (наконец-то!), однако поддержки DiME не будет, что сводит все преимущества AGP на нет. Не изменится и максимальный объем локальной памяти — все те же 16 Мбайт. Следует отметить, что при использовании Voodoo 2 в SLI-режиме объем локальной памяти больше 24 Мбайт, из которых 16 Мбайт отводится только под текстуры. Для решения этой проблемы применяется сжатие текстур по методу YAB. Впрочем, много памяти под текстуры все равно не понадобится: максимальный размер текстуры

так и остается ограниченным — 256x256 точек. О полноценной поддержке истинного цвета тоже придется забыть: при применении Z-буфера используется вывод только с глубиной 16 бит. Разница в производительности в моделях достигается лишь увеличением частоты ядра чипсета. В любом случае получаемая производительность (даже в старшей модели) не будет новой вершиной, к которой всем придется стремиться: она менее чем на 2 % больше, чем у Voodoo 2 SLI.

Осознавая недостаточность этих косметических улучшений, фирма планирует летом выпуск еще одной модели — Voodoo 3 4000.

Наступивший год снова смешал все на рынке:

никакого состязания 3Dfx и nVidia уже

не будет — конкуренты обещают больше

Впрочем, ничего существенно нового в ней не будет: поддержка AGP 4x и (возможно) еще более высокая скорость ядра. Однако к лету режимом 4x уже никого не удивишь.

Что получается в результате? Неплохой чип, достаточно быстрый. Может быть, он будет

в режиме 16 бит на пиксел работать быстрее конкурентов (скорее всего — будет). Другой вопрос, что качество вывода при этом будет не самым высоким: не поддерживаются большие текстуры и нет полноценной поддержки истинного цвета. Если честно, то выбор между 60 кадрами в секунду в 16 бит и 40 кадрами в секунду в 32 бит большинство пользователей наверняка сделают в пользу второго варианта, в Voodoo 3 невозможного. Плюс к этому цена ожидается жуткая: от \$130 за карту на базе Voodoo 3 2000 до \$250 за Voodoo 3 3500.

В следующем семействе чипов от 3Dfx обещают исправить все недостатки. Ожидается 32 Мбайт локальной памяти, очень большие текстуры, снова появится SLI-режим. Новые карты можно будет наращивать, добавляя как память, так и текстурные процессоры. Звучит все очень неплохо, но это нужно было сделать уже сейчас: неизвестно, что к моменту появления этих монстров предложат конкуренты.

NEC Power VR 250

Об этом чипе много говорить неинтересно. Да, он поддерживает 32 Мбайт памяти, да, работают все современные 3D-функции — на этом «карта будущего» кончается, начинается прошлое. Рабочая частота чипсета всего 100 МГц — уровень 1998 года, который не позволит работать быстро. 2D-часть тоже слишком бледная на фоне конкурентов: RAMDAC 230 МГц и так далее. Нет, такую карту нужно было выпускать в конце 1998 (еще лучше в середине), а не во втором квартале 1999 года.

nVidia Riva TNT2

Сейчас я скажу фразу, за которую меня убьют все поклонники этой фирмы: никакого TNT2 не будет. Будет чип, похожий на TNT в такой же степени, как Riva 128ZX была похожа на Riva 128, то есть очень. Основные улучшения: в два раза

увеличен объем локальной памяти (32 Мбайт) и режим AGP 4x, несколько усовершенствована 2D-часть. Применение технологии 0,25 микрон позволило увеличить частоту ядра и соответственно «сырую» производительность. Впрочем, по последнему параметру новый чип уступает даже



Voodoo 3 2000. Правда, никуда не денутся уже имеющиеся у TNT возможности: истинный цвет, большие текстуры, DiME и так далее. Однако лидером на фоне конкурентов (как было с TNT) она уже не выглядит.

Может быть, разработки от Metabyte позволят несколько улучшить ситуацию. Специалисты этой фирмы удалось заставить два аналогичных чипа работать над выводом изображения параллельно, подобно тому как работает Voodoo 2 в SLI-режиме. Способ работы, правда, несколько другой: изображение делится не на четные или нечетные линии, а просто пополам. Пока в рамках проекта Wicked Stepsister удалось заставить параллельно работать TNT или Banshee, скорее всего в ближайшее время удастся добиться положительного результата и для других чипов. Но уже сейчас данная технология вдыхает вторую жизнь в TNT: полученная карта легко обгонит любой Voodoo 3 и практически любую другую конкурирующую разработку, а стоит будет очень дешево из-за заметного падения цен на чипы. Никто не мешает сделать подобный адаптер и на базе TNT2. Впрочем, если с другими чипами все будет хорошо, то перспектив у TNT и TNT2 снова становится немного: два Savage будут работать лучше.

Итак, наступивший год снова смещал все на рынке: никакого состязания 3Dfx и nVidia уже не будет — конкуренты обещают больше. Впрочем, почему так произошло, понять очень легко: достаточно посмотреть на имена конкурентов. Старые, проверенные временем, производители видеочипов закончили-таки медленно запрягать и поехали показывать «зарвавшейся молодежи», кто в доме хозяин.

Trident Blade 3D

Людям, давно работающим с компьютерами, представлять фирму Trident не нужно: в свое время



подавляющее большинство ISA-видеоадаптеров на территории 1/6 (тогда еще) части суши было произведено этой фирмой. Затем она тихо-мирно отошла от дел, выпустив лишь десяток карт для шины PCI и всего две в расчете на AGP. Вернуть позиции призван Blade 3D.

Чипсет для создания карт нижнего уровня. Соответственно не стоит ждать от него космических скоростей. Однако все, что нужно, он делает: трилинейная фильтрация, истинный цвет, сжатые текстуры в форматах DXT1 и DXT2, все распространяемые 3D-функции. Весьма неплохая 2D-часть, включающая в себя аппаратный проигрыватель MPEG 2. Памяти всего 8 Мбайт, правда, применение сжатия позволяет частично решить эту проблему. «Сырая» производительность невелика: всего 2,5 миллиона треугольников. Виной тому 64-разрядное ядро, работающее на невысокой частоте. О поддержке высоких разрешений

тоже лучше не думать. А вот цена... Чип стоит всего 12 долларов! Соответственно и карты очень дешевы: на уровне Intel 740 и Savage 3D. Конечно, постоянное снижение цен (и планируемый обвал цены на Banshee после выхода Voodoo 3 до 50 долларов) несколько портит перспективы нового чипа. Однако следует учесть, что, по-видимому, именно он будет встроен в новый чипсет VIA Apollo MVP4. Так что все покупатели новых материнских плат под Socket 7 получат весьма неплохой акселератор на халяву (хотя всем известно, где бывает бесплатный сыр. — Ред). Да и вообще он неплохо подходит для нового компьютера: недорогого и вполне современный.

ATI Rage 128

Буквально два слова об этом семействе, благо оно уже не новинка. ATI ведет себя как обычно: сначала выпускается базовый чип, затем непрерывно происходит выпуск все новых и новых его модификаций, обладающих все более развитыми свойствами. По сравнению с первыми моделями Rage 128,



пришедшими в Москву еще зимой, в новых поддерживается до 32 Мбайт ОЗУ и к лету

обещается поддержка AGP 4x. Кроме того, переход на 0,25 микрон позволил (как и в случае TNT2) увеличить рабочую частоту, а значит, и производительность.

SiS 300

Данная фирма всегда любила вести себя тихо и незаметно. Точно так же «без шума и пыли» она провела объявление нового чипа. Данных по нему немного, но то, что есть, внушает оптимизм: 128 бит 2D/3D, AGP 4x, до 64 (!) Мбайт ОЗУ, аппаратное декодирование DVD. Истинный цвет и прочие «плюшки» подразумеваются. В общем, совсем не то, что некогда сделанный SiS6326. Если все это удастся реализовать, как обещано — до лета, и скорость будет приемлемой (впрочем, с чего ей быть какой-нибудь другой?), то большинство конкурентов просто отдыхает (особенно с учетом цены чипа — 25 долларов). Да, кстати, сама компания заявляет, что это чип нижнего уровня. Вот такой вот у нас теперь нижний уровень.

S3 Savage 4

Второе явление «S cubed» (так оно, кстати, читается) на рынок 3D. Первое было не самым удачным: Savage 3D по своим возможностям мало уступал фавориту сезона (Riva TNT), но отсутствие приличных драйверов и неудачный маркетинг легко свели все преимущества «на нет». Обидно было за фирму, которая не так давно была первым номером на рынке видеоадаптеров для шины PCI. Но теперь ожидается новый удар от S3.

Итак, Savage 4. На фоне новой разработки S3 разные Voodoo 3, как и TNT 2, смотрятся весьма

ЦЕНЫ, В КОТОРЫЕ ТРУДНО ПОВЕРИТЬ



Ст. м. "Парк культуры", 1-й Неопалимовский пер., д. 11/22
Тел. (круглосуточно): (095) 755-6525 (5линий), 246-2673/6752/5018
Магазин работает с 9.00 до 21.00 без выходных
Оптовый отдел: (095) 246-9571, 246-9117, 247-1642
Новый магазин: ст. м. "Кантемировская", "АМО-Надежда", тел.: 320-2811



Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation



«ЖЕЛЕЗНЫЕ» НОВОСТИ

Starsiege выйдет с поддержкой OpenGL

Сайт www.voodooextreme.com опубликовал интересную информацию, что компания Sierra решила включить поддержку OpenGL сразу в самый первый релиз игры Starsiege. Довольно странное решение, учитывая тот факт, что игрушка TRIBES вышла без поддержки OpenGL, более того, до сих пор не вышел патч для пользователей OpenGL. Поэтому изначально все ожидали игру Starsiege без поддержки OpenGL. Новость, что поддержка все-таки будет добавлена, порадовала многих владельцев видеокарточек, не совместимых с 3Dfx. В частности, владельцы видеокарты на базе мощного чипсета RivaTNT смогут использовать OpenGL сразу после выхода Starsiege.

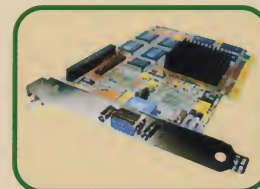
Остальные видео-карты не совместимые с 3Dfx будут поддерживаться компанией-разработчиком через выпуск разнообразных патчей уже после выхода игры. На сайте игры Starsiege www.starsiegeplayers.com создана страничка, где подробнейшим образом расписано, какие



видеокарты поддерживаются игрой, и даны ссылки на все патчи Starsiege, созданные с целью поддержки остальных видеокарт.

Анонсированы видеоустройства на базе чипсета Voodoo3

Фирма 3Dfx Interactive впервые анонсировала свои новые графические акселераторы под торговой маркой Voodoo — Voodoo 3 2000, 3000 и 3500 в рамках рекламной кампании on-line. Базирующиеся на новых совершенных чипсетах Voodoo 3 эти карточки призваны создать самое мощное и быстрое воспроизведение видео на наших компьютерах независимо от того, будет это 2D- или 3D-графика. Пока не сообщается никаких сроков, когда новые 2D- и 3D-акселераторы появятся в розничной продаже, однако компания 3Dfx планирует сделать это в ближайшем будущем, так что следите за



новостями на сайте компании:

www.3dfx.com. Если вы планируете незамедлительно приобрести одну из видеокарт семейства Voodoo 3, то не лишне будет ознакомиться с предполагаемыми ценами на них. Вот они в порядке возрастания:

Voodoo 3 2000	\$129.99
Voodoo 3 3000	\$179.99
Voodoo 3 3500	\$249.99

Надо отметить, что это довольно много, с учетом того, что у нас цены будут еще выше. С более подробной информацией по каждой из новых видеокарт можно ознакомиться на сайте компании-производителя либо на сервере Adrenaline Vault.

бледно. Судите сами: все функции выполняются за один такт, 128-разрядная архитектура памяти, объем локальной памяти до 32 Мбайт (в младшей модели — до 16 Мбайт), поддержка AGP 4x DiME, производительность до 8 миллионов треугольников в секунду и до 140 текселей в секунду независимо от используемых алгоритмов улучшения качества (остальные производители зачастую указывают этот параметр лишь для режимов без трилинейной фильтрации и тому подобного). При этом, скорее всего, S3 будет первой фирмой, освоившей AGP 4x, так

0,18 микрон. При этом можно будет еще более повысить частоту, что приведет к такой производительности, что никакой



Voodoo 3 4000 не догонит. Про качество изображения и говорить нечего. Следует учесть, что Savage 4 реализует фирменную технологию сжатия текстур S3TC (впервые появилась в Savage 3D). Те игры, которые поддерживают ее (прямо или путем патчей), выглядят просто замечательно.

В ближайшее время их список должен еще более увеличиться, а Microsoft включил эту технологию в DirectX 6. И при всем при этом заявленная цена приблизительно 120–150 долларов. Немаловажным фактором будет и то, что, наученная горьким опытом, фирма планирует сразу же выпустить качественные драйверы под DirectX 6 и 7, а также OpenGL, причем все это с поддержкой наборов инструкций SSE и 3D Now! Тут-то владельцы новых процессоров и оттянутся! А владельцам старых тоже есть смысл купить эту карту: обещают, что процессорозависимость нового

чипа будет на очень низком уровне.

3Dlabs Permedia 3

Этот чип ждали так давно, что уже стали забывать. Впрочем, продукция 3Dlabs никогда не была ориентирована на игровой рынок: в первую очередь это профессиональные карты. Старенькая Permedia 2 до сих пор на профессиональном ПО обгоняет Riva TNT. Однако никто не говорит, что играть на карте с Permedia 3 будет невозможно — все как раз наоборот. Карта обеспечивает производительность 250 миллионов текселей, правда, придется

включен специальный генератор, как и в Savage 4. Об истинном цвете и крупных текстурах можно не говорить. Впрочем, последних стоит упомянуть: они не просто крупные — размер текстур в Permedia 3 не ограничен (естественно, только в теории). Разработчики особо гордятся механизмом Virtual Texturing, который позволяет чипу разобраться, где какие текстуры ему лучше хранить (в локальной или системной памяти). Данный механизм работает в AGP- и PCI-варианте карты. Наличие последнего, как и генератора треугольников, очень важно для владельцев старой техники. Из недостатков можно отметить два: отсутствие AGP 4x и всего 16 Мбайт локальной памяти. Связано это с тем, что чипсет начали делать давно, когда этого еще не требовалось. Окончательная же «доводка до ума» заняла очень много времени. Впрочем, 3Dlabs ради ускорения выхода не стала жертвовать качеством — может, сейчас втихую и максимальный объем памяти расширят, и режим 4x добавят. Есть, правда, еще один недостаток: цена обещается быть около 250 долларов. Однако это на уровне Voodoo 3 3500 при худшем качестве изображения у последнего, так что дорого это или дешево — вопрос неоднозначный.



выбирать между мультитекстурированием или трилинейной фильтрацией, так что реальная скорость все-таки 125 миллионов текселей. Впрочем, это вполне на уровне. А вот 8 миллионов треугольников — это уже ничто. Причем специально для владельцев маломощных компьютеров в состав чипа



как она является партнером Intel в области внедрения данной технологии. Кроме того, ядро работает на частоте 125 МГц при использовании технологии 0,25 микрон, а в ближайшее время S3 планирует переход на

Сергей Самарин
Иван Шаров

Читать научились? Пора учиться писать!

Тестирование дисководов CD-RW и пары
CD-R-драйвов в качестве бонуса

История

Представляете, оптическому диску (нашему хорошо знакомому компакт) уже 30 лет! Однако и по сей день оптическая технология является тем базисным фундаментом, благодаря которому она стала одной из самых быстро развивающихся отраслей промышленности в мире. Разработчики, издатели и изготовители обнаружили в ней большой потенциал и превосходные возможности выполнять запросы рынка. Музыка, видео, хранение и накопление данных — это еще далеко не полный перечень того, что постоянно стимулирует развитие технологии.

Разработки CD-ROM, как устройства для хранения данных и системы обмена, были завершены в 1984 году. Изначально CD-ROM был задуман как периферийное устройство для компьютера. Пятью годами позже появилась автономная, интерактивная мультимедийная система CD-i. Связь между этими двумя платформами фактически реализует настоящие мультимедийные возможности для CD-ROM, являя стандарт CD-ROM XA, появившийся в 1990 году.

Такое свойство, как записываемость, в семействе CD появилось в 1990 году и обозначило новый путь для развития технологии. И снова альянс двух фирм Philips и Sony встал в авангарде этой разработки. CD-R позволил пользователям создавать их собственные нестираемые оптические дисковые записи, совместимые с обычными компакт-дисками и воспроизводимые на существующих CD-проигрывателях.

Чтобы достигнуть совместимости между CD-i и другими системами воспроизведения,

в 1991 году был «установлен мост» CD-i bridge. Это открыло путь к фото CD в том же самом году, а для CD-i с полноэкранном видео в 1993 году и видео CD в 1994 году. Все они, фактически, приложения CD-i bridge.

К настоящему моменту история компакт-диска (CD, с DVD просим не путать) завершается появлением CD-EXTRA (звуковое приложение CD-i bridge) и появлением в 1995 году нового стандарта для перезаписываемого компакт-диска (CD-RW).

Путь развития и роста семейства CD был всегда совершенно логичен. Подобно эволюции развития видов на Земле, каждый новый вид семейства нес в себе новые и новые функции. Наконец, апофеоз развития вида — это новая система универсального оптического диска, названная DVD. Однако не следует преждевременно сбрасывать со счетов CD-RW-технологии.

Диск в разрезе

Аббревиатурой CD-R и CD-RW называются как пишущие дисководы компакт-дисков, так и сами диски. Отличие R от RW — это возможность однократной записи (R — Recordable) и многократной перезаписи (RW — ReWritable). Ресурс перезаписи одного диска, как правило, составляет несколько тысяч циклов. Диск для однократной записи, как и диск для многократного копирования, в обиходе чаще называемые «болванками», внешне ничем не отличаются от обычных компакт-дисков. Но это только внешне.

Обычные компакт-диски изготавливаются путем штамповки. Алюминиевый отражающий слой такого диска вполне может послужить зеркалом (особенно

если оклеить дисками стены в ванной. Кстати, в среде автомобилистов бытует легенда, что ежели присобачить CD к автомобильной «морде» или на ветровое стекло, радары гаишников



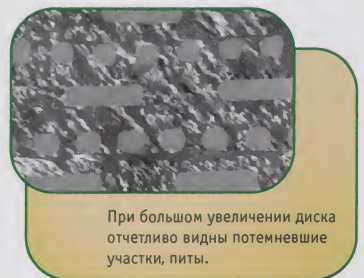
CD-R-диски, которые мы использовали для записи.

ков-гибэдэдэшников не всегда будут работать как надо, вроде как отразился сигнал от зеркала. — Ред.). У CD-R-дисков отражающий слой выполняется путем напыления золотой либо серебряной пленки. Между такой пленкой и основой из поликарбоната расположен специальный слой из органического материала, который изменяет свою структуру и темнеет при нагревании. Темнее, он перестает отражать луч лазера к отражающему слою. Изменения структуры специального слоя происходят под действием лазерного луча. Образовавшиеся на нем темные участки называют «питами» (pits). Органические химические соединения, применяемые для изготовления этого специального слоя, могут иметь различные цвета. Если рабочая поверхность диска имеет голубой цвет, то это

цианин, если золотистый — фталоцианин. Если отражающий слой диска выполнен из золотой пленки, то в сочетании с голубым цветом цианина рабочая поверхность приобретает зеленоватый оттенок. По своим свойствам фталоцианин гораздо более стоек к внешним воздействиям, чем цианин и, следовательно, диск из такого материала может дольше храниться. Что касается CD-RW-дисков, то у них рабочая поверхность обычно имеет серо-коричневый цвет.

Органический материал специального слоя CD-R/RW очень чувствителен к солнечному свету. При длительном воздействии он окисляется и теряет свои свойства. Этот слой пребывает также в полужидком состоянии, а значит чувствителен к ударам и деформациям. Следует избегать любых перегибов диска, особенно частых, при извлечении его из коробки.

Отличие структуры CD-R-диска от CD-RW в разнице структуры органической пленки промежуточного слоя. Возможность перезаписи заключается в использовании физических свойств этой пленки. Нагреваясь под действием лазера выше критической температуры, она переходит в свое аморфное состояние и остается в нем после остывания. Если лазер нагревает слой до температуры несколько ниже



При большом увеличении диска отчетливо видны потемневшие участки, питы.



критической, происходит кристаллизация, и пленка восстанавливает свое изначальное состояние. В результате этих физических процессов меняется прозрачность слоя. Те участки,

фирмы Adaptec (<http://www.adaptec.com/>).

Существует не один способ записи на компакт-диск. Для CD-R, например, основных режимов записи два: **DAO**

К сбоям приводят механические толчки,

поэтому, если вы вздумали записать диск,

то не пляшите по этому поводу рядом от радости.

которые потемнели, несут в себе информацию, представляемую в виде нулей и единиц.

Следует заметить, что у дисков CD-R и CD-RW отражающая характеристика зеркального слоя гораздо ниже, чем у штампованного диска, вследствие чего ряд устройств может работать с ними неуверенно, а некоторые и вовсе откажутся.

Для уверенного чтения CD-RW-дисков необходимо, чтобы привод имел автоматическую регулировку усиления фотоприемника (Auto Gain Control), хотя не факт, что некоторые обычные приводы CD-ROM и бытовые проигрыватели не будут способны читать их наравне с обычными дисками без этой функции. Вообще, чтобы узнать, сможет ли ваш привод считывать записанные на CD-RW-приводе диски, необходимо заглянуть в паспорт на ваш конкретный привод. Способность считывать CD-RW-диски обозначается как **Multiread**, а на более ранних моделях — **CD-E Enabled** (хотя от себя добавим, что сейчас найти в продаже лишенный возможности читать CD-RW-диски привод почти невозможно, если, конечно, не увлечься антиквариатом. — *Ред.*)

Информационные структуры всех типов дисков абсолютно идентичны, за счет чего реализуется их универсальность. При помощи специального программного обеспечения можно записывать аудио-, фото- и видеодиски, которые можно проигрывать способными к тому бытовыми аудио-, и видеопроигрывателями. Диск с возможностью перезаписи имеет такую же структуру дорожек и файловую систему, что и однократно записываемый диск. Однако на нем также можно организовать специальную файловую систему UDF (Universal Disk Format), которая позволит динамически создавать и стирать выбранные файлы на таком диске.

Как записать диск?

Для того чтобы записать свой собственный диск, можно воспользоваться специальными программами. Самая популярная, пожалуй, Easy CD Creator от

(Disk-At-Once — весь диск за один прием) и **TAO** (Track At Once — одна дорожка за один прием). При записи по одной дорожке лазерный излучатель включается в ее начале и отключается в конце. Для логического соединения соседних дорожек между собой в начале и в конце дорожки формируются специальные метки связи. При записи диска за один прием лазер не отключается на протяжении всей операции записи. Процесс записи одной дорожки, как и целиком диска, не может быть прерван, в противном случае диск будет испорчен. Кстати, диск, записанный за один прием, наиболее универсален в плане считывания любыми приводами CD-ROM. Единственный недостаток такого метода — невозможность последующей дозаписи новых данных. Практически только этот режим применяют для записи мастер-дисков для последующего тиражирования путем штамповки. Режим **DAO** поддерживается не всеми записывающими приводами.

Если привод оборудован Flash ROM-микросхемой, которая служит для обновления версий микропрограмм, то вполне возможно, что в следующих версиях разработчик включит режим **DAO** для данного привода. Поэтому наличие такой микросхемы в приводе очень большой плюс.

Внутренний буфер привода служит для обеспечения равномерности поступления записываемой информации к лазеру. Если в буфере исчерпывается поток данных, то происходит аварийное прерывание записи (эта ошибка имеет название **Underrun**). Такая ошибка может быть вызвана из-за запуска параллельных процессов, свопинга, захватом процессора «кривыми» драйверами устройств, зависанием программы или операционной системы. К сбоям записи приводят также механические толчки привода, поэтому если вы вздумали записать диск, то не пляшите по этому поводу рядом от радости. Как правило, ошибка записи любого привода приводит диск в полную негодность, либо сильно портит вам

настроение (либо и то, и другое вместе).

Многосессионные диски записываются в режиме **TAO**. Суть многосессионности заключается в способности производить последующую дозапись данных на диск. Это к тому же наиболее простой способ записи CD-DA с паузами между треками. Сессия может быть записана либо за один прием — с формированием файловой системы и специальных зон закрытия сессии, либо несколькими приемами, с оставлением сессии открытой. Если запись многосессионного диска была прервана, то оставшееся свободное пространство диска можно использовать, применив программу записи, имеющую опцию закрытия сессии — «Close Track/Session».

Советы

При записи дисков необходимо помнить, что этот процесс требует как можно больше системных ресурсов. Если таких ресурсов не хватает, то немедленно возникает сбой и недописавшийся диск можно выбрасывать. Чтобы обезопасить себя от лишних расходов, нужно избавиться от любых параллельно работающих приложений и системных процессов. Сбой могут вызвать оптимизаторы памяти или диска, программы, к которым происходит обращение по сети, скрин-сэйверы (которые вообще

mustdie. — *Ред.*). Сбой может вызвать и недостаток оперативной памяти, и частое поступление системных прерываний от модема, мыши, принтера и других устройств. Помните, что параллельная работа других приводов CD-ROM или флоппи-дисководов также может неблагоприятно сказаться на конечном результате. Угроза качественной записи может заключаться и в подключении привода на один шлейфовый кабель с устройством, от которого в процессе записи поступают данные.

Если же даже после ликвидации всех недобрых побочных процессов быстрейшего не хватает, то единственный путь — в снижении скорости записи.

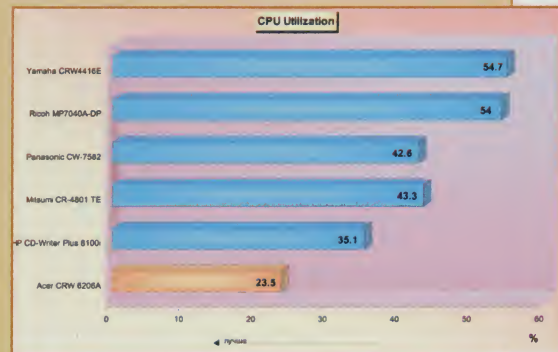
Как мы тестировали приводы

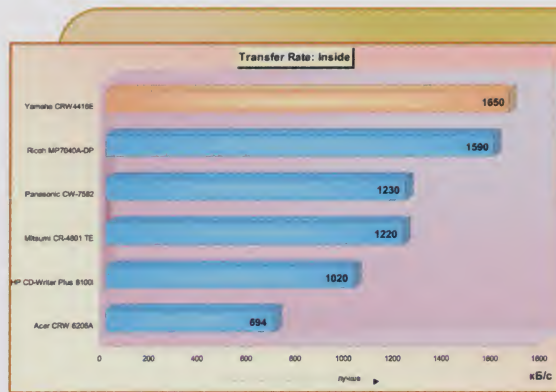
Для тестирования характеристик, свойственных обычным CD-ROM-приводам, мы использовали тестовый пакет ZD WinBench 98 с набором CD-Tests. С его помощью были измерены такие характеристики приводов, как время доступа (Access Time), загрузка центрального процессора (CPU Utilization), внутренняя и внешняя скорость передачи данных (Transfer Rate: Inside/Outside), после чего подводился итоговый показатель WinMark 98: Overall. Результаты этих тестов вы можете

Время
Доступа



Загрузка
Центрального
Процессора

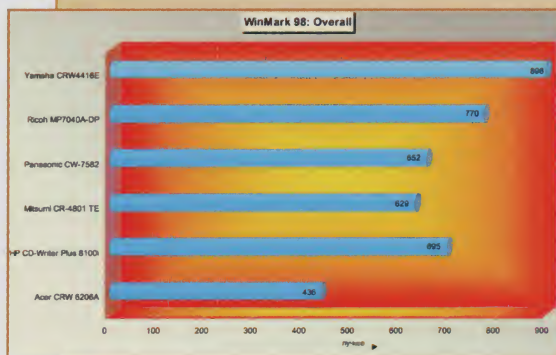




Внутренняя
Скорость
Передачи
Данных



Внешняя
Скорость
Передачи
Данных



Результирую-
щий график
WinMark 98
по тестам
WinBench 98

посмотреть на графиках и сравнить заявленные характеристики с полученными. Ко всему прочему мы пробовали записывать диски на каждом из представленных

приводов. Записать диск на скорости 2x занимает около 40 минут, а на скорости 4x — около 20 минут. По этому поводу графиков не ждите, но заметим, что все приводы действительно диски записали, причем примерно с одинаковой скоростью.

Показатель Время Доступа информирует нас о времени, необходимом считывающей головке CD-привода на передвижение из пункта А в пункт Б. Сам по себе он не имеет абсолютно никакого значения, ведь нам нужно знать, сколько времени необходимо диску для достижения необходимой скорости вращения (после того, как головка заняла нужное положение), а время это зависит в первую очередь от качества двигателя и механизма, приводящего в движение компакт-диск. Все же, чем ниже значение Access Time, тем лучше.

Показатель Загрузка CPU говорит о том, насколько данный

CD-привод использует ресурсы процессора. Абсолютно каждый компонент компьютера использует ресурсы процессора для выполнения своих задач, поэтому высокие процентные показатели могут повлиять на работу других компонентов и на производительность компьютера в целом. Следовательно, чем меньше тот или иной привод (компонент) нагружает процессор, тем лучше.

Скорость передачи данных характеризуется двумя показателями: внутренней (Inside) и внешней (outside) скоростью. Внутренняя скорость зависит от качества и плотности записи данных на диске, скорости вращения и т. д. Конструктивная особенность привода играет не последнюю роль в определении скорости передачи. Внешняя же скорость передачи данных, то есть скорость передачи по каналу E-IDE, полностью зависит от используемого режима передачи данных. Именно

файков. Собственно, он и показывает победителя тестирования.

Участники тестирования

CRW4416E

Шестнадцатискоростной (в режиме CD) CD-RW-привод этой фирмы вполне может заменить обычный CD-ROM. Наличие встроенного Flash ROM позволяет обновлять версию микропрограммы быстро и просто. Привод имеет 2 Мбайт буфера для кэширования данных, что значительно сохраняет время. Помните рекламу «два в одном»? Так вот, фирма Yamaha говорит,

CRW4416E



Фирма-производитель:	Yamaha
Модель:	CRW4416E
Интернет-адрес:	http://www.yamaha.com/
Скорость чтения/записи/перезаписи:	6x/4x/4x
Интерфейс:	E-IDE
Размер буфера:	2 Мбайт
Время доступа:	160 мс
Средняя цена в Москве:	\$450 (RET), \$350 (OEM)

она и является главной при определении быстродействия приводов. На основе результатов по внешней скорости можно судить о том, как тот или иной привод может считывать различные диски.

График WinMark 98: Overall является результирующим всех гра-

что их модель CRW4416E — это три в одном. Первое — это CD-R-свойство, второе — это CD-RW, а третье — CD-ROM. В принципе любую вещь, будь то телевизор или утюг, производители стремятся сделать более универсальной. Телевизор дополняют видеоматричным фоном, а утюг делают с паровым котлом (пусть и маленьким). А представляете, быть может, мы скоро увидим модель «четыре в одном», где четвертым компонентом будет DVD-ROM?..

Yamaha CRW4416E награжден многими известными компьютерными журналами, как «самый-самый». Нам он тоже понравился (жаль, что награду мы не вручаем, хотя можно подумать над этим). Двумя словами — победитель тестов.

CD ReWriter CRW 6206A

Эта модель самая дешевая среди приводов с возможностью перезаписи. Дисковод имеет внутренний буфер размером 512 Кбайт (самый меньший из всех) и довольно-таки большое время доступа: 300 мс.

Требования к минимальной конфигурации компьютера для подключения и работы CD-R/CD-RW-привода таковы:

- ◆ процессор Intel Pentium 100 МГц или выше;
- ◆ 32 Мбайт RAM и больше;
- ◆ 75 Мбайт свободного дискового пространства жесткого диска и больше, а также среднее время доступа HDD меньше, чем 19 мс и скорость передачи данных 1200 Кбайт/с и выше;
- ◆ Windows 95/98/NT4.x
- ◆ EIDE-контроллер;
- ◆ свободный разъем от блока питания (а вы думали).

Конфигурация тестового компьютера была следующей:

- ◆ системная плата ASUS P2B,
- ◆ процессор Intel Celeron 300A,
- ◆ 64 Мбайт RAM,
- ◆ видеокарта ATI Xpert 98,
- ◆ жесткий диск Quantum EL 7.8, включенный как Primary Master,
- ◆ тестируемый CD-R/RW-дисковод подключался как Secondary Master,
- ◆ Операционная система — Windows 98 PE.



Собственно, это время абсолютно точно выявило наше тестирование (см. график Access Time).

Из прочих свойств привода можно отметить наличие Flash

же свойства, что и обычный диск: читает, пишет и перезаписывает файлы тысячи

программа HP Disaster Recovery. Еще многократно записываемый диск можно использовать как резервную копию

содержимого системного диска, а также и остальных программ и данных. Специально для этих целей создана программа HP Simple Trax. Вообще в комплект поставки входит много различных программ. Для удобства работы с приводом поставляются программы Adaptec Easy CD Creator, Direct CD, Easy

MP7040A

Открыв красочную, красивую коробку, мы обнаружили в ней еще одну коробочку, в которой лежала документация, программное обеспечение, один CD-RW-диск и упаковка из пяти (!!!) CD-R-дисков. Из всех участников тестирования ни одна фирма не прилагает с приводом столько чистых дисков (впрочем, за разницу в цене, например, с приводом Асег вы бы могли таких дисков купить штук тридцать, не меньше. — Ред.)

Сам привод обладает неплохими заявленными характеристиками. Он может работать как 20х CD-ROM, имеет 2 Мбайт буфер-памяти, наконец, в нем реализована новая высокоскоростная серия LSI-контроллеров и процессоров. Заявленное время

Фирма-производитель: Acer
Модель: CD ReWriter CRW 6206A
Интернет-адрес: <http://www.api.com.tw/>
Скорость чтения/записи/перезаписи: 6х/2х/2х
Интерфейс: E-IDE
Размер буфера: 512 Кбайт
Время доступа: 300 мс
Примерная цена в Москве: \$250

CD ReWriter CRW 6206A



ROM для обновления фирменных прошивок. Дисксовод совместим с CD-R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-I, CD-ROM XA, CD-Bridge, PhotoCD, VideoCD и CD-Extra. На передней панели есть кнопки управления аудиопроектором. Еще одна немаловажная функция, которую настойчиво отмечает производитель в документации, — это «аварийный выброс диска», то есть дырка, куда можно воткнуть иголку или разогнутую скрепку, чтобы извлечь диск, например, при выключенном питании. Такая дырка имеется на любом CD-ROM, но Асег, судя по всему, очень гордится своей.

Привод поддерживает пять методов записи: пошаговую запись, многосессионную, пакетную запись, «диск сразу» и потреховую запись. Помимо прочих достоинств, привод оборудован еще и системой автоматического регулирования усиления фотоприемника (Auto Gain Control).

Последнее место в суммарном рейтинге напрямую связано с небольшими размерами буфера. Однако, если посчитать коэффициент «цена-качество», то он, несомненно, окажется победителем. Двумя словами — хороший привод. Нам понравился.

HP SureStore CD-Writer Plus 8100i

CD-приводы этой фирмы известны довольно-таки давно. Обычно их устанавливают в так называемые бренд-нэйм-компьютеры. Однако CD-RW-приводы в базовые модели компьютеров не входят, поэтому, установив себе «кусочек бренда», можно считать и свой компьютер таковым. Фирма Hewlett Packard называет свой привод не иначе как «флорпи», объясняя это тем, что он имеет те

раз. Правда, диск получается несравнимо большим — как-никак 650 Мбайт. Еще одно полезное свойство — это поддержка технологии «притащи и кинь» (Drag and Drop). Иначе говоря, чтобы переписать на компакт-диск какой-либо файл, достаточно его просто туда «перетащить» мышкой. Заявленные характеристики привода очень даже неплохие. Дисксовод работает как 24х CD-ROM, пишет на скорости 4х и перезаписывает на 2х. Еще одна разработка Hewlett Packard — программа HP Fast Format — быстрое форматирование диска, позволяет записывать CD-RW-диски меньше, чем за

HP SureStore CD-Writer Plus 8100i



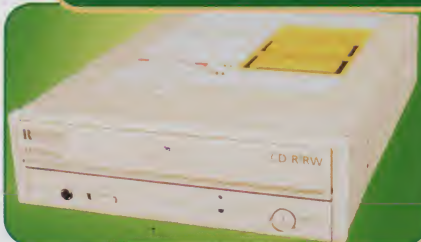
Фирма-производитель: Hewlett Packard
Модель: HP SureStore CD-Writer Plus 8100i
Интернет-адрес: <http://www.hp.com/storage/>
Скорость чтения/записи/перезаписи: 24х/4х/2х
Интерфейс: E-IDE
Размер буфера: 1 Мбайт
Время доступа: 150 мс
Средняя цена в Москве: \$380

пять минут, сохраняя ваше время. Неплохое применение CD-RW — восстановление запарченной операционной системы на жестком диске. Специально для этого с приводом поставляется

несмотря на крупные партии С-дискетов, ввозимых (а значит и продаваемых) в России.

Этот привод — для тех, кто ценит надежность и знает счет деньгам.

MP7040A



Фирма-производитель: Ricoh
Модель: MP7040A
Интернет-адрес: <http://www.ricoh.co.jp/>
Скорость чтения/записи/перезаписи: 20х/4х/4х
Интерфейс: E-IDE
Размер буфера: 2 Мбайт
Время доступа: 120 мс
Средняя цена в Москве: \$340

CD Audio и Jewel Case Designer. С их помощью достаточно просто записать свои собственные фото-, аудио- и видеодиски.

Помимо программного обеспечения, в комплект входит один чистый диск CD-R и один диск CD-RW.

Кстати, мы узнали, что приводы от Hewlett Packard чуть ли не единственные модели, подлежащие обслуживанию в сервис-центре фирмы-изготовителя, а не продавца, правда, никаких жалоб от покупателей на качество изделия, по словам продавцов, не поступало,

доступа 120 мс, однако здесь фирма Ricoh не совсем объективна: по тесту Access Time привод показал 229 мс и занял предпоследнее место.

Программное обеспечение, поставляющееся вместе с приводом, включает в себя программы PacketCD и neroBURNING ROM. Первая позволяет использовать CD-RW-диски как обычные дискеты, только более вместимые. Поддерживается метод Drag and Drop, благодаря которому можно переносить файлы мышкой из любой программы управления файлами. PacketCD организует запись на диске файловую систему UDF, которая позволяет большинству моделей CD-ROM свободно читать CD-RW-диски. Программа neroBURNING ROM предназначена для создания собственных дисков. С ее помощью можно легко создавать как загрузочные системные диски, так и музыкальные компакт-дискеты. Программа оптимизирована на способ записи «диск-за-раз». Этот метод последовательно записывает данные на диск без остановки между треками. Кстати, он используется для создания музыкальных дисков и дисков с данными, которые будут впоследствии промышленно тиражироваться. Программа neroBURNING ROM записи на CD очень даже неплоха и с множеством тонких настроек.

По тесту Transfer Rate (Outside) привод занял последнее место. Падение скорости на этом тесте объясняется тем, что привод с трудом читал некоторые участки диска и затрачивал на эту операцию больше времени, чем остальные. Кроме того, сложилось впечатление, что этот привод неуверенно читает перезаписанные диски.

Ну, и напоследок предложим вам парочку популярных сейчас CD-R-драйвов. Как-никак нашему брату геймеру перезапись что корове седло, нам бы было куда понаписать всего побольше, а не скриншоты в редакцию таскать. Кроме того, лучше купить десять дисков CD-R и записать их все под завязку, чем один CD-RW и ходить потом вокруг него, боясь дышать. Конечно, на вкус и цвет... но думается, что довесочек, идущий ниже, может вам пригодиться.

CW-7582

К сожалению, этот CD-R-привод достался нам без коробки и всего к ней прилагающегося. В Internet информация по приводу либо скудна, либо

обойдется дешевле на 20 долларов! В принципе, это самая дешевая модель среди всех, которые мы описываем. Дешевая не значит худшая. Низкая цена на изделие может быть продиктована рекламной компанией фирмы либо регионом, где собираются эти приводы.

Кроме самой низкой цены, CD-R-дисковод комплектуется необходимым для работы программным обеспечением Adaptec Easy CD Creator. Привод поддерживает форматы: CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-I и Enhanced CD. Размер буфера

Panasonic CW-7582



Фирма-производитель:	Matsushita
Модель:	Panasonic CW-7582
Интернет-адрес:	
Скорость чтения/записи/перезаписи:	8x/4x
Интерфейс:	E-IDE
Размер буфера:	1 Мбайт
Время доступа:	210 мс
Средняя цена в Москве:	\$240

С другой стороны, не так давно и CD-R-диски стоили больше пятнадцати долларов, и лишь сравнительно недавно с ними случилось ценовое падение до нынешнего уровня. Поэтому не исключено, что как только сами приводы CD-RW перестанут быть предметом гордости пиджонов, так и цены на их носители упадут в разумных пределах. Ну, а вообще о возможности записи на компакты подумать, пожалуй, стоит. Хотя сейчас и большие винчестеры пошли, а все же место на них не резиновое. Я вот, например, стараюсь никогда не удалять старые сохранен-

ные игры: мало ли, вдруг пригодится. А вот попробуйте-ка не удалять игры, например, от Thief'a, каждая из которых весит по ...нацать Мбайт. Да и вообще, вспомните свою последнюю плановую зачистку винчестера — ведь много пришлось убить ценного! А был бы у вас CD-R, не было бы таких проблем...

Редакция выражает сердечную благодарность фирмам, предоставившим оборудование для тестирования:

JIB Group	тел. 917-05-03 (www.jib.ru)
IPLabs	тел. 728-41-01 (www.iplabs.com.ru)



Фирма-производитель:	Mitsumi
Модель:	CD-Recorder CR-4801 TE
Интернет-адрес:	http://www.mitsumi.com/
Скорость чтения/записи/перезаписи:	8x/4x
Интерфейс:	E-IDE
Размер буфера:	2 Мбайт
Время доступа:	200 мс
Средняя цена в Москве:	\$220

совсем отсутствует. Впрочем, о Мацушите-Котобуки мы все и так знаем, и многие из нас в свое время пользовались (или и сейчас пользуются) ее CD-ROM-дисководами, так что как минимум в качестве и долговечности сомнений не возникает.

Этот привод в работе никаких нареканий не вызвал. Недостатки замечены не были.

CD-Recorder CR-4801 TE

Этот привод, как и привод фирмы Matsushita, не имеет возможности перезаписывать диски, однако в варианте для розничной продажи, включающем в себя коробку с документацией, программное обеспечение и несколько чистых дисков, обойдется вам гораздо дешевле, чем любой из приводов-участников нашего тестирования. В сравнении с приводом Matsushita, который мы получили в технологической упаковке, CD-R-дисковод Mitsumi

обмена данных составляет 2 Мбайт.

В общем, ничего плохого об этом приводе мы говорить не будем. Можно рекомендовать его для тех, кто считает каждый доллар.

Выводы

Больше приводов, хороших и разных! По личным симпатиям нашей тестовой лаборатории первое место достается CD-RW-драйву от Acer. С дырочкой или без нее — цена у него действительно удивительно низкая при прочих довольно неплохих характеристиках. Низкая скорость доступа у него — не беда, в конце концов, на сэкономленные 100 долларов вы запросто сможете купить себе сверхскоростной обычный CD-ROM-дисковод. Нужен ли вам CD-RW? Тут мы дать твердого ответа не можем. Да, диски сейчас дорогие и вроде бы выгоднее, если вообще вам это надо, ограничиться CD-R.



ТЕХНОМАШ Компьютеры RedGate



Под любого пользователя

Адрес: город Москва, Каланчевский тупик, дом 3/5
Телефоны: 975-2572, 975-5074 опт 975-5300, факс 975-5802
Большой Дровяной переулок, дом 4.

Телефоны: 912-8311
www.redgate.da.ru www.aha.ru/~redgate E-mail: redgate@aha.ru

DVD-ROM

Очередной повод для апгрейда?..

Совсем недавно все говорили о революции в мире мультимедиа: о триумфальном шествии CD-ROM по компьютерам пользователей. Сегодня приводы CD-ROM имеются в каждом компьютере (многим из вас будет интересно узнать, что раньше дисководы CD-ROM были не во всех компьютерах!), а в области звука компакт-диски превратились в основной носитель, существенно потеснив кассеты, изгнав магнитную ленту на бобинах и полностью вытеснив с широкого музыкального рынка грампластинки (естественно, аудиофилы остались винилу верны, потому что у аналогового звука нет характерных для цифры ограничений по глубине). Казалось бы, все должно успокоиться. В области звука так все и произошло: емкости одного оптического диска более чем достаточно для записи практически любого музыкального альбома при высоком цифровом качестве. Рост мощности компьютеров позволил начать активное применение мощных алгоритмов сжатия, позволяющих втиснуть на один диск не час с четвертью, а 5–10 ч музыки практически без потери качества.

Однако для видеоиндустрии размер одного диска оказался маловат даже при использовании сжатия — качество достигается лишь на уровне бытовых VHS-магнитофонов, а покупатели настойчиво требуют большего. Да и компьютерные приложения уже переросли возможности накопителей на CD, когда-то казавшиеся безграничными: игрушкой на 3–5 дисках уже никого не удивишь, а набор из десятка дисков вызывает лишь небольшое удивление, но не более того. Решить все эти проблемы призваны диски DVD. Как и раньше, их «наступление» началось со стороны бытовой техники, затем появились и накопители DVD-ROM для компьютеров (срок между их «приходом» в бытовую технику и в компьютеры оказался меньше, нежели для CD-ROM, — сказывается все большая интеграция бытовой техники и компьюте-

ров). Сейчас на рынке уже представлены накопители второго и третьего поколений, в которых успешно решены проблемы первых дисководов. Однако имеет ли смысл их покупка сейчас, т. е. способны ли они полностью заменить накопители на компакт-дисках и добавят ли пользователю новых возможностей? Покупать их сейчас или подождать еще полгода-год? На такой непростой вопрос решила ответить наша тестовая лаборатория, подвергнув тестированию 4 модели популярных и продаваемых в Москве DVD-ROM.

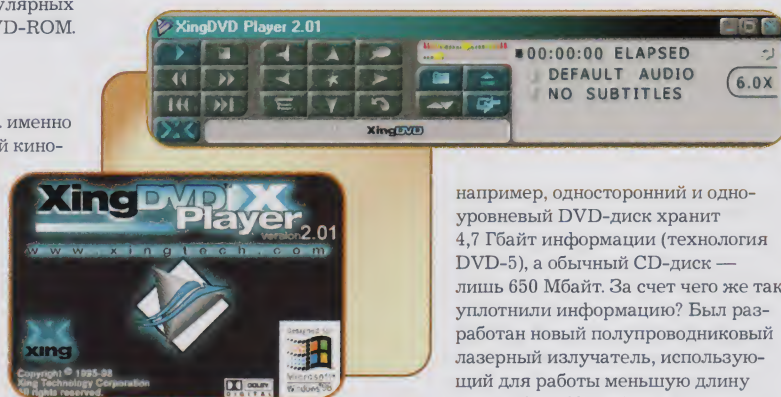
Немного истории

Примечательно, что в 1994 г. именно в Голливуде, центре мировой киноиндустрии, закладываются общие понятия и свойства для записи и воспроизведения динамического видеоизображения на компакт-дисках. С появления сразу двух конкурирующих форматов, Super Disk (SD) и Multimedia CD (MMCD), начинается новая эра.

В 1995 г. две крупнейшие компании, Sony и Philips, анонсируют и показывают MMCD, а компании Toshiba и Warner представляют SD. С этого началось свое название DVD получил в результате соглашения между двумя противоборствующими лагерями. В общем-то, единый стандарт необходимо было принять, дабы удовлетворить все требования различных отраслей промышленности. Последним не нравилась бесперспективная битва соперников с почти детскими лозунгами типа «А я раньше придумал!». Поэтому в декабре 1995 г. принимается единый стандарт, названный DVD, или Digital Video Disc (впоследствии как Digital Versatile Disc). В сентябре 1996 г. публикуется первая версия спецификации для DVD-ROM и DVD-Video, а в октябре принимается схема защиты цифровой копии

от несанкционированного тиражирования. В ноябре того же года в Токио продается первый экземпляр DVD-Video. В марте 1997 г. DVD появляется в семи городах США, а уже в августе распространяется по всей территории страны. Декабрь этого года знаменует открытие первого DVD-форума (<http://www.dvdforum.org>) фирм-производителей, насчитывающего 120 участников. В феврале 1997 г. появляются спецификации для

и дисководы мало чем отличаются друг от друга). Вдоль металлической подложки по спирали расположены канавки, составляющие так называемые треки. Эти канавки несут в себе информацию, которая считывается лучом лазера, преобразовывая канавки в единицы и нули. Сама отражающая подложка покрыта защитным слоем пластика, предохраняющего диск от повреждения. Отличие DVD-диска от CD — плотность записанной информации. Так,



например, односторонний и одноуровневый DVD-диск хранит 4,7 Гбайт информации (технология DVD-5), а обычный CD-диск — лишь 650 Мбайт. За счет чего же так уплотнили информацию? Был разработан новый полупроводниковый лазерный излучатель, использующий для работы меньшую длину волны (650–635 нм), чем лазер дискоида CD-ROM (780 нм). После этого расстояние между треками стало меньше, да и сами канавки (хранители информации) значительно уменьшились в размерах. Помимо разработки нового лазерного излучателя и формата треков, был разработан новый протокол коррекции ошибок. Оказалось, что планка в 4,7 Гбайт еще далеко не предел. Увеличить объем хранимой информации оказалось возможно. Последнее, что необходимо было преодолеть на пути к увеличению объема информации, это стандартная площадь полезной поверхности диска. Вслед за одноуровневыми дисками появились двухуровневые, вмещающие до 8,54 Гбайт информации. Здесь первый уровень находился под вторым, а считывание происходило путем фокусировки луча лазера по уровням (технология DVD-9). Но и такое увеличение объ-

DVD-Video (версия 1.1) и DVD-ROM (версия 1.01), и в этом же году форум DVD принимает перспективный формат перезаписываемых DVD-дисководов — DVD-RW. DVD-диски появляются в Западной Европе в мае 1998 г. В июне DVD-форум публикует новую спецификацию DVD-Audio версии 0.9. В октябре DVD «завоевывает» Европу, а в Соединенных Штатах уже продан миллион проигрывателей DVD-Video. В ноябре разработана спецификация версии 1.9 для дисков DVD-R и DVD-RAM емкостью 4,7 Гбайт. На этом история не заканчивается. Мы видим только ее начало...

Технология

Способ хранения информации у DVD-ROM практически такой же, как и у CD-ROM (да и внешне диски



ема хранимой информации не всех устроило. На достигнутом не остановились, и свет увидела технология DVD-10. Здесь считывание происходит с двух сторон по одному уровню. Хранимый объем достиг 9,4 Гбайт. За DVD-10 последовал двухуровневый DVD-18 (чего и следовало ожидать), подняв планку на невиданный уровень — 17,08 Гбайт! Чтение происходит с двух сторон, каждая из которых имеет два уровня. Этот формат чрезвычайно сложен в про-

граммного обеспечения. С качеством воспроизведения видео итак все в порядке, и повышение скорости на нем никак не отражается. (То же самое происходит и с CD — звуковые диски до сих пор читаются на скорости 1X, в то время как максимальная скорость современных CD-ROM достигла 40–50X. — *Ред.*)

Для просмотра DVD-дисков можно использовать программное обеспечение, включаемое в комплект поставки с DVD-ROM. Однако можно воспользоваться и другими программами.



Регионы кодирования

США и Канада (чего и следовало ожидать)
 Европа, Ближний Восток, Южная Африка и Япония
 Юго-Восточная Азия и Тайвань

♦ Центральная Америка, Южная Америка, Мексика, Австралия и Новая Зеландия
 ♦ Российская Федерация, часть Африки, Индия и Пакистан
 ♦ Китай (а вы бы о ком подумали?)

изводстве, и он станет общедоступным лишь тогда, когда будет достигнута более высокая пропускная способность потока данных. (Кстати, любопытная деталь: объем дисков CD-ROM сначала в несколько раз превышал объем типичных жестких дисков того времени. Прошло не так много времени, и оптические диски DVD с трудом догоняют по емкости современные винчестеры. Все-таки, что бы не говорили скептики, магнитная технология себя еще далеко не исчерпала. — *Ред.*)

Время и скорость

Как было сказано выше, данные на DVD-дисках размещены плотнее, чем на CD. А за счет более высокой скорости передачи данных, а точнее — передачи видео, качество воспроизведения DVD настолько высокое, что сравнить с ним остальные носители видео просто не имеет смысла: на фоне DVD они выглядят очень «бледно». Если провести визуальное сравнение при воспроизведении одного и того же фрагмента видеозаписи между VideoCD, VHS и DVD, то DVD однозначно выиграет и качество будет на порядок превосходить всех его соперников.

На сегодняшний день рынок устройств DVD представлен третьим поколением DVD, имеющим скорость 5X. Скорость DVD-ROM повышается для увеличения скорости загрузки

Например, фирма Xing Technology Corporation (<http://www.xingtech.com>) выпустила свою программу, работающую на всех типах DVD-ROM. Это XingDVD Player. Существует еще несколько программ, их не так много, но не все универсальны, как XingDVD Player.

Защита авторских прав

В защите от копирования и нелегального тиражирования дисков применяются цифровые и аналоговые методы шифрования. В цифровом методе аудио- и видеоданные шифруются, используя специальные ключи, которые хранятся на диске в зашифрованной форме. Этот ключ считывается специальным декодером, после чего зашифрованные с помощью этого ключа данные становятся доступными. В DVD-ROM-дисководах декодер MPEG-2 посылает запрос диску и по необходимости получает ключ для расшифровки данных. Это гарантирует, что может быть использовано только лицензионное аппаратное и программное обеспечение. Аналоговый метод заключается в искажении составного видеосигнала для предотвращения записи и воспроизведения на VHS. Однако этот метод не распространяется на передачу изображения по RGB- или YUV-вы-

ходам, но в настоящее время такой путь исследуется.

Еще диски DVD-Video кодируются по регионам. На сегодняшний день таких регионов шесть (наглядная карта). Из таблицы хорошо видно, как мы кодируемся на Западе. Если Китай для «цивилизованного мира» полностью пиратская страна, то для нас, видимо, еще не все потеряно.

Впрочем, есть такая хорошая поговорка: «Против лома нет приема». В свое время считалось, что активное применение CD позволит справиться с пиратством. Однако через некоторое время вдруг выяснилось, что пираты очень быстро освоили новый носитель информации и вывели свою работу на качественно более высокий уровень. В отличие от компакт-дисков, стандарт DVD предусматривает защиту от пиратов. Однако суровые законы рынка, возможно, приведут к тому, что все эти защитные механизмы начнут обходиться производителями нелегальной продукции (есть сведения, что защита уже побеждена. — *Ред.*)

Участники тестирования

А теперь перейдем к результатам тестирования. Для начала стоит ознакомиться с соискателями первого места.



Toshiba SD-M1202	
CD-R-совместимый	
Читает DVD-диски объемом до 17 Гбайт	
Передача данных	4,8-мкс
Средний случайный доступ	135 мс
Размер буфера (Кбайт)	256
Интерфейс ATAPI	
Скорость передачи данных:	
Поддерживает (Кбайт/с)	2704–6536
Пакетный режим передачи (Мбайт/с)	16,7
Время доступа/поиска (мс):	
Среднее случайное время поиска (DVD)	105
Среднее случайное время поиска (CD 32X)	90
Среднее случайное время доступа (DVD)	135
Среднее случайное время доступа (CD 32X)	95
Полнострочный (DVD)	230
Полнострочный (CD 32X)	160
Примерная цена в Москве	\$155

DVD-ROM Toshiba SD-M1202

Лидерство Toshiba в области DVD-ROM сохраняется с выпуском нового DVD-ROM-дисководов SD-M1202. Сама фирма по праву



Hitachi GD-2000

Совместимость с форматами дисков CD-R/RW	
Пакетная скорость передачи данных (Мбайт/с)	16,6
Скорость 20X в режиме CD-ROM	
Возможны горизонтальная и вертикальная установки	
Читает DVD-диски объемом до 17 Гбайт	
Интерфейс ATAPI	
Скорость передачи данных (DVD) (Мбайт/с)	2,76
Скорость передачи данных (CD) (Кбайт/с)	1,290–3,000
Время доступа (DVD)	210 мс
Время доступа (CD)	130 мс
Объем буфера	512 Кбайт
Примерная цена в Москве	\$120

гордится его надежностью и эффективностью, поскольку, как она считает, достигнут новый уровень эффективности со скоростью передачи данных 4,8X для DVD и 32X для CD-ROM (понятно, что X в обоих случаях разный). Это вдвое быстрее, чем первое поколение DVD-ROM. За эффективностью SD-M1202 скрываются все возможности DVD-ROM-технологии.

DVD-ROM Hitachi GD-2000

Сегодня Hitachi продолжает революцию DVD, предлагая высокопроизводительные дисководы DVD-ROM для самых передовых мультимедиа-приложений. Модель GD-2000 относится к 2X дисководам (второе поколение DVD-ROM), однако фирмой уже выпущена новая модель GD-2500, которая относится к 4X дисководам DVD-ROM.

CREATIVE PC-DVD Encore 5X с технологией Dxr2

Этот дисковод относится к третьему поколению технологии DVD-ROM. 32X CD-ROM и технология Dxr2 (Dynamic Xtended Resolution) обеспечивают качественный просмотр DVD-фильмов и быстрый запуск CD-приложений. При помощи Creative PC-DVD Encore 5X можно получить очень яркое и сочное



Creative PC-DVD Encore 5X и плата Dxr2

32X-скоростной CD-ROM (среднее время доступа 90 мс и работа с множеством форматов CD)

Третье поколение дисководов DVD-ROM — 5X-скоростной доступ к дискам емкостью 17 Гбайт со скоростью передачи данных 6,760 Кбайт/с

Проигрыватель VideoCD (аппаратная поддержка MPEG-1)

Технология Dxr2 расширяет возможности вывода изображения

Dolby Digital Audio позволяет создать дома целый кинотеатр, подключив систему из шести колонок Cambridge SoundWorks DeskTop Theater

Максимальная скорость передачи данных (Кбайт/с)

(5X DVD-ROM)	6,760
(32X CD-ROM)	4,800

Среднее время доступа (мс):

(DVD-ROM)	140
(CD-ROM)	90

Объем буфера (Кбайт)

	512
--	-----

Поддержка форматов CD-Audio, CD-I, CD Extra, CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-WO, Photo CD, CD-R, CD-RW, DVD-ROM, DVD-R и DVD-Video

Фронтальная панель имеет разъем для наушников, регулировку громкости и кнопку eject/stop

Возможность горизонтальной и вертикальной установки в компьютер

Механизм фронтальной загрузки

Поддержка объема диска

748 Мбайт (mode 2)

и 656 Мбайт (mode 1) для CD-ROM

Обслуживание дисков DVD:

одноуровневый диск 4,7 Гбайт на сторону и двухуровневый диск 8,5 Гбайт на сторону

Примерная цена в Москве \$240, (ОЕМ-упаковка) \$150

перспектива — похуже подключения к Internet. — Ред.). Из программного обеспечения в комплект поставки входит очень удобный, на наш взгляд, PC-DVD-проигрыватель.

Sony DDU220E 5X DVD-ROM

Фирма Sony предлагает на рынке свою модель DVD-ROM DDU220E. Цифровые технологии стирают грань между развлечениями и работой, образованием и отдыхом. Подключив плату аппаратного декодирования Sigma Designs REALmagic Hollywood Plus MPEG-2, вы сможете наслаждаться просмотром фильмов DVD на своем телевизоре. В Retail-версию вкладываются два фильма на DVD, с которых вы и начнете свою домашнюю коллекцию.

Как мы тестировали

Для тестирования DVD-ROM использовался тестовый пакет ZD WinBench 98. Специальных тестовых программ для DVD еще нет, по крайней мере нам о них ничего не известно, поэтому мы сравнивали DVD-ROM с CD-ROM. Такое сравнение вполне корректно, поскольку на родных DVD-дисках пока практически ничего, кроме фильмов, не поставляется, так что очень важно качество работы в режиме CD-ROM (из игрушек, как вы, возможно, знаете, сейчас активно продаются на DVD только Tex Murphy: Overseer и Zork Grand Inquisitor, причем обе доступны и в обычной CD-шной версии. — Ред.). Определялись такие характеристики, как Access Time (время доступа), CPU Utilization (загрузка центрального процессора), Transfer Rate Inside/Outside (внутренняя и внешняя скорость передачи данных), и подводился результирующий под все эти тесты WinMark 98 Overall. Результаты тестов вы видите на рисунках.

Показатель Access Time (время доступа) отражает сумму среднего времени поиска, необходимую приводу DVD-ROM для позиционирования на нужный трек и среднего времени «запаздывания» (латентности), в течение которого диск подводится под нужный сектор для считывания. Соответственно, чем ниже значение Access Time, тем лучше (рис. 1).

Показатель CPU Utilization (загрузка CPU) говорит о том, насколько DVD-ROM использует

ресурсы процессора (рис. 2). Следует помнить, что высокие процентные показатели загрузки процессора влияют на работу других компонентов, требующих как можно больше системных ресурсов для своего функционирования, что в особенности характерно для игрушек. Однако при этом не стоит забывать, что, как правило, нагрузка на процессор пропорциональна скорости работы устройства. Так что надо выбирать, что важнее: малое потребление времени ЦП или высокая скорость передачи данных.

PC-DVD-проигрыватель



Скорость передачи данных характеризуется двумя показателями: внутренней (inside) и внешней (outside) скоростью. Внутренняя скорость передачи (рис. 3) представляет собой передачу между DVD-диском и внутренним буфером DVD-ROM непосредственно. Она определяется многими параметрами: качеством и плотностью записи, скоростью вращения и т. д. На эти параметры влияет конструктивная особенность привода. Внешняя же скорость передачи данных (рис. 4), т. е. скорость передачи по каналу EIDE, полностью зависит от используемого режима передачи. Именно она и является главной при определении быстродействия приводов.

График WinMark 98 Overall является результирующим всех графиков (рис. 5). Собственно он и показывает победителя тестирования. Безоговорочным победителем оказался привод Toshiba SD-M1202.

Конфигурация компьютера для тестов и для практического использования

Приводы тестировались на компьютере следующей конфигурации:

- ◆ системная плата ASUS P2B,
- ◆ процессор Intel Celeron 300A,
- ◆ 64 Мбайт RAM,
- ◆ видеокарта ATI Xpert 98,
- ◆ жесткий диск Quantum EL 7.8, включенный как Primary Master.

Тестируемый DVD-ROM подключался как Secondary Master.

Требования к минимальной конфигурации компьютера для использования DVD-ROM таковы:

- ◆ процессор Intel Pentium 133 МГц или выше и аппаратный проигрыватель DVD или Intel Pentium II 266 или выше при программном проигрывании,
- ◆ системная шина PCI спецификации 2.1,
- ◆ поддержка Plug & Play BIOS,
- ◆ 16 Мбайт RAM,
- ◆ 2 Мбайт свободного пространства на жестком диске,
- ◆ видеоадаптер SVGA,
- ◆ SoundBlaster 16 или совместимая звуковая карта,
- ◆ Windows 95/98,
- ◆ EIDE-контроллер.

Рекомендуется также активная акустическая система из шести колонок для высококачественного воспроизведения объемного звука.

Недалекое будущее

Уже появились накопители для перезаписываемых дисков DVD. Однако идет жесткая война между технологиями DVD-RAM и DVD-RW, которые пока несовместимы друг с другом. Более того, стандарт DVD-RW пока так и не вышел на рынок, являясь практически лишь декларацией нескольких фирм-производителей, а диски DVD-RAM далеко не всегда можно прочесть на



Sony DDU220E 5X DVD-ROM

Интерфейс ATAPI

Максимальная скорость чтения:

для DVD-ROM	5X
для CD-ROM	24X

Максимальная скорость передачи данных (Кбайт/с):

DVD-ROM	6,740
CD-ROM	3,600

Среднее случайное время доступа (мс):

DVD-ROM	115
CD-ROM	100

Объем буфера (Кбайт)

	512
--	-----

Поддержка режимов работы: CD-Digital Audio, CD Extra, CD-ROM (mode 1), CD-ROM XA, CD-I, CD-I Ready, CD-Bridge, CD-RW, CD Text, Photo CD, Video CD, DVD Video, DVD-ROM и DVD-R

Примерная цена в Москве \$300
ОЕМ-упаковка \$150

цифровое видеоизображение при воспроизведении MPEG-2 благодаря высокому разрешению и гладкости. Если же оборудовать квартиру системой Dolby Surround, то к этому прибавятся все прелести цифровых видео- и аудиотехнологий. Плата декодера Dxr2, поставляемая с DVD-ROM, генерирует высококачественное цифровое видеоизображение высокого разрешения. Подключив телевизор к компьютеру, можно наглядно убедить всю семью в том, что деньги на приобретение компьютера с DVD-дисководом потрачены не напрасно. Станут доступны тысячи фильмов на DVD-дисках, и наверняка все свободное время будет тратиться на их просмотр и покупку новых фильмов (мрачноватая

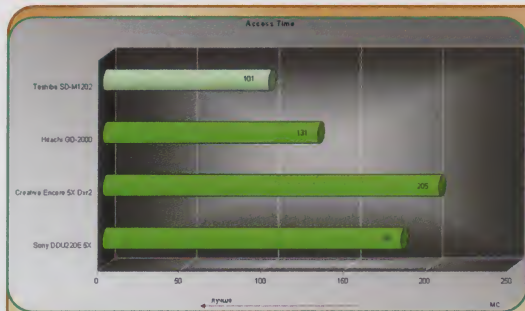


Рис. 1. Время доступа

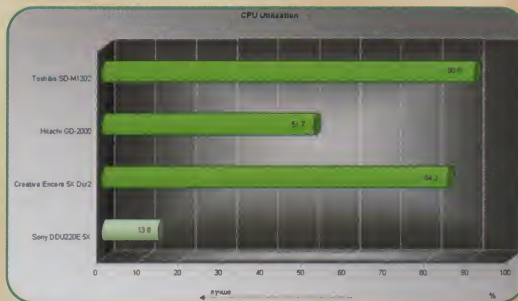


Рис. 2. Загрузка центрального процессора

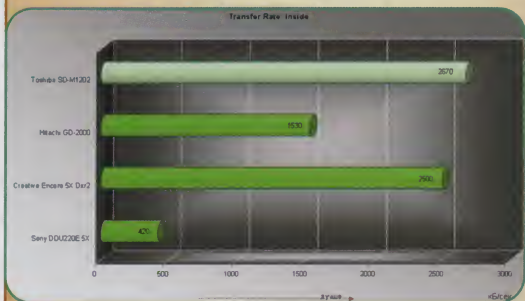


Рис. 3. Внутренняя скорость передачи данных

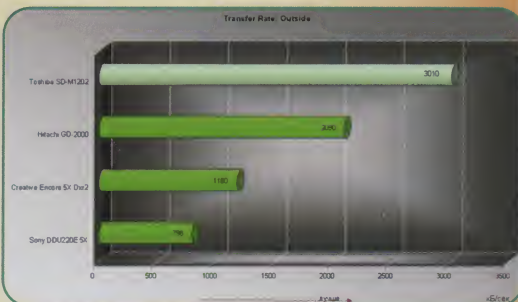


Рис. 4. Внешняя скорость передачи данных

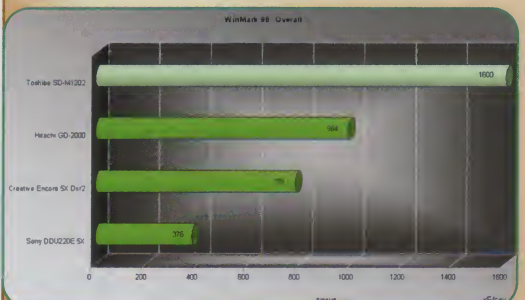


Рис. 5. Результирующий график WinMark 98 по тестам WinBench 98

стандартных накопителей DVD-ROM. С другой стороны, можно надеяться, что через некоторое время производители наконец-то договорятся друг с другом и решат проблемы с совместимостью. В этом случае можно будет ожидать постепенного вытеснения CD-RW-дисководов, особенно если цена чистого диска для DVD-RAM (или как там будет называться окончательный стандарт) не будет превышать \$40. В таком случае именно они будут лучшим средством для создания частных многотерабайтовых архивов. (Дисководам CD-R, впрочем, ничего не грозит: при тихо опустившейся до \$200 цене дисковода, стоимости чтения записанного диска в практически любом накопителе CD-ROM конкурентов у них просто нет. — *Ред.*)

В ближайшем будущем все больше и больше игр будет выходить на DVD-дисках. Это позволит, во-первых, увеличить количество и улучшить качество видеозаписей, а во-вторых, резко уменьшить требуемое число дисков (если честно, то игры размером в десяток компактв несколько «достаю», особенно процессом постоянной замены CD). Первой о планах постепенного перехода на DVD объявила фирма Westwood, причем уже давно, затем к ней присоединились и другие гранды игровой индустрии. Так что вскоре у любителей поиграть просто не будет выбора: DVD-ROM придется покупать в любом случае.

Кстати, фирма Hitachi обещает к 2001 г. развитие и применение технологии «Голубой лазер» (Blue Laser), в результате чего на одной стороне DVD-диска будет храниться до 14 Гбайт информации, а на двухсторонний диск можно будет вместить 28 Гбайт (видимо, кому-то не хватает 17 Гбайт, знать бы на что? — *Ред.*)

Так покупать или подождать?

Какой можно сделать вывод из всего вышесказанного? Пожалуй, можно сказать, что приводы DVD прочно входят в жизнь, постепенно заменяя своего предшественника — CD-ROM. Диски DVD уже продаются в специализированных магазинах. Например, в магазине «Пурпурный Легион» (<http://www.plegion.com>) представлено несколько сотен таких дисков. Стоимость одного колеблется около \$30. И все-таки, несмотря на слишком высокую цену, можно считать, что время DVD-ROM уже рядом, по крайней мере производители аппаратуры

уже так решили. Например, в комплект звуковой карты Diamond MX300, кроме нескольких уже традиционных компакт-дисков, входит и DVD-диск с демофильмами.

Именно поэтому при приобретении нового компьютера стоит очень серьезно задуматься о покупке накопителя DVD-ROM. То же самое стоит сделать, если возникает желание заменить устаревший привод CD-ROM на что-нибудь более совершенное. Дело в том, что сейчас цены на DVD и наиболее совершенные CD-накопители отличаются не столь сильно, чтобы отказывать себе в удовольствии покупки. Конечно, стоимость пары-тройки дисков тоже мало отличается от цены самого накопителя, но для истинных видеогурманов другого выхода, кроме DVD, нет. Кроме того, никто не заставляет сразу же после покупки накопителя бежать и скупать полмагазина: это можно сделать позднее, поэтапно (тут, впрочем, стоит заметить, что приводы DVD, к сожалению, далеко не всегда ведут себя так, как декларируют их производители, — случается, что вполне фирменные и качественные CD-диски они читать просто отказываются. Правда, сказанное не относится к нынешним нашим «подопытным», и все же учитывать такую вероятность стоит. — *Ред.*)

Если же привод CD-ROM уже имеется в наличии и полностью удовлетворяет требованиям, спешить с покупкой DVD-ROM не стоит. Получить прямо сейчас все преимущества DVD не удастся (если, конечно, вы не относитесь к группе населения, которая без сверхвысококачественного видео жить не может и имеет для удовлетворения этого желания соответствующее количество «зеленых» денег), а потратиться придется. В этом случае лучше подождать момента, пока не удастся внятно объяснить хотя бы самому себе — зачем покупать DVD-ROM при нормально работающем CD-ROM. Как говорится, от добра добра не ищут.

Редакция выражает искреннюю благодарность фирмам, предоставившим оборудование для тестирования:

Boston PC	тел. 946-01-11 (www.bostonpc.ru)
IPLabs	тел. 728-41-01 (www.iplabs.com.ru)
Spline	тел. 964-82-58 (www.spline.ru)





НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...



Джойстик для настоящих мужчин ThrustMaster F-16 FLCS

В сегодняшнем выпуске «Наворота» мы представим вам устройство не то чтобы очень новое, но идеально, на наш взгляд, отвечающее названию рубрики. Речь идет о легендарном джойстике F-16 Flight Control System или, сокращенно, FLCS, не менее легендарной фирмы ThrustMaster.

Вы, возможно, спросите, что ж такого «навороченного» в обычном, даже не самом новом, джойстике всемирно известной фирмы? Я отвечу: много чего. Несмотря на свой солидный возраст, это устройство по-прежнему стоит около \$150, при этом успешно продается, а настоящие фанаты авиасимуляторов считают его чем-то вроде фетиша, на который надо молиться. Эти фанаты имеют все модели «профессиональных» ThrustMaster'овских джойстиков, отдавая отдельным из них предпочтение в разных авиасимуляторах. А мы пишем о самой старшей модели потому, что с нее, собственно, все началось, и с ней компьютерные летчики-«профи» не расстаются и по сей день.

Итак, что же такого удивительно притягательного в угловатой и неказистой на вид «ручке радости»? F-16 FLCS является почти точной пластиковой копией штурвала одноименного самолета. Он оборудован огромным количеством всевозможных кнопок и переключателей. Устанавливается он как обычный двухкнопочный (!) джойстик, но с помощью программирования пре-

вращается в идеальный инструмент виртуального летчика.

Конструкция джойстика придумана по принципу «чем проще — тем лучше». В то время как большинство других программируемых внешних устройств требуют использования всевозможных специальных драйверов, в FLCS все решено примитивно. Что должен делать программируемый джойстик? Он должен при нажатии кнопок подавать сигналы в компьютер, соответствующие заданным программой комбинациям клавиш на клавиатуре. Как реализовать это, не пользуясь драйверами? Все гениальное просто: подключить джойстик к клавиатурному разъему, а клавиатуру — к джойстику. После чего надо лишь подсказать устройству, какие именно коды оно должно посылать при нажатии определенных кнопок. Кстати, опциональная дополнительная ручка газа (throttle) точно так же подключается к компьютеру вместо мыши, а мышь уже подключается к ней.

Программируется FLCS с помощью специальной программки, написанной под DOS (правда, сейчас уже можно с официального сайта фирмы www.thrustmaster.com скачать бета-версию загрузчика для Windows 95/98). Джойстик с помощью специального переключателя переводится в состояние download (клавиатура при этом работает перестает), и в его память отправляется информация о том, какая кнопка чему соответствует. Главная хит-

рость при этом заключается вот в чем: информация в памяти сохранится, если вы, например, перезагрузите компьютер. Соответственно вы совершенно спокойно сможете загрузить другую ОС и пользоваться им как ни в чем не бывало. Это очень удобно.

Программы для джойстика делают в основном народные умельцы, фанаты авиасимуляторов. Их можно в большом количестве найти в Internet. Практически ни одна игра, где можно пользоваться джойстиком, не обойдена вниманием умельцев: стоит появиться новому симулятору, как тут же к ней пишутся несколько разных, на любой вкус, программ. Инструмент для их написания также можно скачать с сайта фирмы, да он, впрочем, предоставляет с самим джойстиком.

Фанаты FLCS утверждают, что, привыкнув к использованию этого устройства, вы больше никогда и ни за что не возьметесь за обычный джойстик. Дело в том, что при использовании грамотных программ, в любом авиасимуляторе можно вообще забыть про клавиатуру — кнопок и их комбинаций хватает на все. Конечно, каждый раз придется долго привыкать и запоминать, какая из пимп открывает люк, какая сбрасывает бомбы, а какая выключает тормоз. Но потом вы просто не будете думать о самом процессе нажатия кнопок. Все будет выходить естественно и автоматически, как у настоящих пилотов.



Из соображений объективности следует все же, отметить, что FLCS чересчур большой по размерам джойстик. Ведь настоящие летчики летают в толстых перчатках, а также, благодаря удобному расположению штурвала в самолете, могут управлять им двумя руками. FLCS зажать между колен можно едва ли, а на столе он под рукой ерзает, что во время ответственной воздушной схватки очень неудобно (да и одной руки на все кнопки может не хватить).

А в общем FLCS — самый настоящий и стильный наворот для серьезных виртуальных летчиков. Особо серьезным из них, кстати, можно посоветовать купить себе номерной вариант такого джойстика, в большой деревянной коробке, на которой выбит номер. Стоит такое устройство больше \$300 и в принципе, найти его у нас можно (я как-то видал). От наличия номера суть джойстика не меняется, зато появляется чувство приобщения к элите...

Лучше ехать медленно, но по-настоящему!

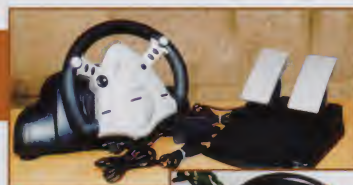
Guillemot Race Leader Force Feedback

Сегодня мы представим вам один достаточно новый «железный» продукт, руль с отдачей под названием Race Leader Force Feedback французской фирмы Guillemot. Ценителям всевозможных компьютерных устройств фирма эта известна как производитель большого количества достаточ-

но качественной мультимедийной периферии, такой, как 3D-акселераторы, колонки, а также, как ни странно, сканеры. Сам же представляемый экспонат является прямым потомком руля той же фирмы, но без форс-фидбека, Race Leader.

Тестирование нынешнее я думаю сделать в форме эдакого рассказа

про то, как я с рулем общался и как с ним в принципе будете общаться вы, если его приобретете. Итак, вытаскиваем из коробки сам руль, педали, блок питания, провода и диск и собираем это дело на столе. Между прочим, подключается руль не к джойстиковому пор-





ту, как по идее положено, а к COM'у. А поскольку у меня к одному из них мышка подключена, а к другому — модем, пришлось второй из них, как менее необходимый жизненно, вырубать. Как, спрашивается, в таких условиях по модему в гонки гонять? Нельзя никак. А жаль. Либо внутренний модем завести, либо с портами что-то придумать. Правда, как мне давеча удалось выяснить, бывает вариант руля и для USB-порта. Однако этот порт еще надо иметь и соответственно пользоваться Windows 98.

Ладно, собираем устройство дальше. Руль с педалями соединяется довольно недлинным шнуром, так что особо далеко их расставить не получится (а если у вас очень большой стол, придется сверлить в нем дырку). На руле имеется большое количество кнопочек и пимпочек. Официально — кнопок 12 штук, реально — 14, но две друга дублируют. Кнопки можно легко и непринужденно программировать с помощью прилагаемого к устройству драйвера. С его же помощью можно тестировать работу форс-фидбека в двенадцати разных режимах, начиная от «прокола колеса» и заканчивая «лазерным выстрелом».

Я, честно говоря, надеялся, что она еще и вперед-назад колебаться умеет, но это, к сожалению моему великому, не так. Посему, например, при аварии руль не ударяет вас в лоб (и из него не выскакивает подушка безопасности), а просто начинает болтаться вправо-влево или чаще резко уходит в одну какую-то сторону. Зато въезд, например на неровное покрытие (булыжную мостовую, деревянный настил или еще куда) выражается в весьма реалистичном рулевом подергивании.

По понятной причине, прежде всего тестировать раздобытое чудо техники я стал в игрушке Need for Speed III. Вообще-то я не очень страстный поклонник этого автосимулятора, мне больше по душе старенькая первая «Формула» от MicroProse, но после того, как я попробовал поехать на «Феррари» с помощью Race Leader FF, я, признаюсь, впал в состояние тихого, но продолжительного восторга. Забегая вперед, скажу, что третья NFS оказалась единственной игрушкой, где руль показал себя в полный рост, но этого мне лично показалось вполне достаточно. Вообще на саму игрушку я взглянул совершенно иными глазами.

Итак, мне очень понравилось ездить в NFS3 с соблюдением правил

дорожного движения. Вы никогда не пробовали спокойно так показаться по дорожкам со скоростью максимум 52 мили в час (около 80 км/ч), наблюдая красивые пейзажи и никуда не торопясь? Я пробовал, с помощью кнопок, мне не понравилось: трудно удерживать постоянную скорость и почему-то кажется, что плетешься как черепаха. А вот с рулем и с педалями все совершенно иначе.

Ну куда гнать-то? Соперника все равно гибзэдэдэшники отловят, куда он денется, скоростник глупый. Тише едешь — дальше будешь. Солнце светит, снег лежит, птички поют, бургеры едут на дачи (и, кстати, постоянно друг в друга врезаются), милиционеры радостно патрулируют дороги и иногда гоняются за моим соперником. Когда представителей дорожной власти поблизости не наблюдается, можно позволить себе немного разогнаться — как в жизни. А когда радар начинает предупредительно мигать, быстренько тормозим, переходим на вторую передачу и едем себе тихо по дорожке, оття-

беспрерывных тренировок вы сможете проезжать трассу быстрее, чем с помощью кнопок. Но сперва вы почувствуете себя совершенно не в своей тарелке. Зато сможете очень по-человечески ездить по дорогам с нормальной скоростью. В об-



Младший брат экспоната Race Leader без Force Feedback'a



Форс-фидбек, или, по-русски, обратная связь, выражается у руля поворотом баранки вправо-влево.



гиваемся. Здорово. Руль дрожит в руках, ветер воет в окошках...

А вы думали, с рулем легче гоняться? Ха, как бы не так! С рулем РЕАЛИСТИЧНЕЙ гоняться. Попробуйте на настоящей машине пронырнуть со скоростью за двести километров в час по извилистой лесной дороге. Если у вас машина вместо руля и педали газа оборудована стрелками курсора на передней панели, возможно, вы и сможете все это сделать, хотя мне не верится что-то. Но если вы обладаете настоящим спортивным авто, для того, чтобы успешно проделать подобный эксперимент, надо лет десять профессионально заниматься автогонками. То же и с представляемым рулем: не думайте, что управлять машиной станет легче. Да, после нескольких месяцев

с рулем можно по-настоящему оценить третий Need for Speed и понять, что это не просто заурядная аркада на гоночную тему, каковой она мне до сих пор казалась, а самый что ни на есть автосимулятор. Кстати, когда научитесь более-менее быстро ездить, настоятельно рекомендую поиграть за полицейских: с рулем и форс-фидбеком это совершенно незабываемое впечатление.

Ну ладно, поговорили о хорошем, переходим к менее радостным сообщениям. Я тестировал руль со следующими игрушками:

Need for Speed III (ну это понятно)
Moto Racer 2
Grand Touring
Formula 1 (от UbiSoft)
Grand Prix Formula 1

(MicroProse)
Need for Speed II
Carmageddon 2

Печальное известие таково: в полной мере форс-фидбек работал только в третьей NFS. Некие намеки на его присутствие проявились также в Grand Touring, однако вот тут уж лучше бы они не проявлялись вообще: руль по совершенно непостижимой причине иногда начинает уворачиваться куда-то в сторону и вообще ведет себя как совершенно самостоятельный живой организм, который знать не знает ничего ни про какую гонку. В общем, управлять рулем в Grand Touring вообще невозможно — впрочем, это невозможно и кнопками, игрушка такая кривоватая малость, что делать. Еще теоретически наличествует форс-фидбек в Moto Racer 2, однако проявляется только в упругости руля, то есть в его желании постоянно вернуться в нормальное, вертикальное положение. Никаких дерганий, порывов и содроганий в Moto Racer 2 не наблюдается, хотя поехать мне довелось по не самым ровным дорожкам.

Во всех остальных играх никакого форс-фидбека просто нет. Есть

руль, с чьей помощью можно управлять машиной, но это все. И это при том, что, опять же теоретически, и NFS2, и Carmageddon 2 форс-фидбек поддерживают. Но каким местом они его поддерживают, выяснить не удалось. Конечно, рулить машинками вполне можно, но с тем же ощущением, что и от простого руля.

Впрочем, это все, конечно, недоделки разработчиков. Вон товарищи из Pioneer Productions постарались, и у них получилось очень хорошо. Все остальные делали свои симуляторы в расчете на кнопководов, и сделали соответственно. Вот и все. Возможно, все ожидаемые в будущем автосимуляторы будут в этом плане пресмотрительней.

Но я все-таки скажу о паре обнаруженных объективных недостатков самого руля, а не программ. Недостаток номер один: непосредственно на руле, на ободе, справа и слева имеются две кнопки, очень удобно расположенные, и вообще своим видом напоминающие красные кнопки на руле в настоящей первой «Формуле», которыми переключаются передачи. Однако на поверку выясняется, что две красивые кнопки суть одна кнопка, просто продублированная, и потому переключать передачи с ее помощью нельзя. Очень обидно. Приходится для этой цели задействовать болтающиеся позади баранки два «уха», но они все-таки довольно глубоко утоплены, и дотягиваться до них неудобно. Во-вторых, отсутствует возможность калибровки руля. То есть если он, например, упадет со стола и настройки собьются, то он так и останется кривым на всю оставшуюся жизнь. Представляете, как обидно!

В остальном девайс наирулезнейший, честное слово! Отдавать мне его будет дико жалко, никогда еще с таким удовольствием гоняться не доводилось. Думаю вот, есть у меня лишние \$150 или нет... Может, и есть... Честно говоря, в данном случае не жалко потратить деньги даже ради всего одной игры, потому что ее «переигрываемость» просто взлетает на небеса. А с другой — был бы он, руль, хоть на полсотни зеленых денег подешевле, думаю, сомнения я бы отбросил. Вот. И вам того же желаю, а если вы настоящий гонщик, обязательно сходите в какой магазин и просто потестируйте сие устройство на месте, чтобы понять мой по его поводу восторг. А если вы готовы отдать полторы сотни долларов за то, чтобы получить действительно огромное удовольствие, но всего от одной игры, то покупайте — не пожалеете. Настоящий руль для настоящих гонщиков.





Обзор самых крупных, полезных и посещаемых сайтов в Internet, посвященных космическим симуляторам.

Космические симуляторы в INTERNET

Алексей Котко



Что за времена настали. Ежемесячно выходит больше десятка 3D-шутеров, чуть меньше — стратегий реального времени, да и RPG в последнее время тоже не отстают (и не только по ко-

личеству, но и по техническому совершенству, что особенно приятно). На фоне этого положение жанра космических симуляторов можно признать незавидным. Многие скептики замечают, что они переживают настоящий кризис, так как в целом в космических леталках не так-то много возможностей для использования новых технологий. Основным их аргументом при этом является 3D-движок. Ну какой, скажите, может быть продвинутый движок у леталок в космосе. Взять бы какую-нибудь стародавнюю технологию из классического авиасимулятора, урезать ее немножко — и вот вам полноценный современный движок для космической леталки. Не будем спорить со скептиками — это бесполезно. Но со своей стороны, я хочу отметить, что на сегодняшний день в России существует довольно значительная группа геймеров, которая уважает исключительно космические леталки и с нетерпением ждет продолжений игр, уже давно ставших хитовыми, равно как и новых игр в этом жанре. Попробую несколько облегчить их томительные ожидания и осветить несколько мест в Internet, где собрана исчерпывающая информация по современным представителям жанра и играм, которые сейчас находятся в стадии разработки и выйдут в ближайшем будущем.

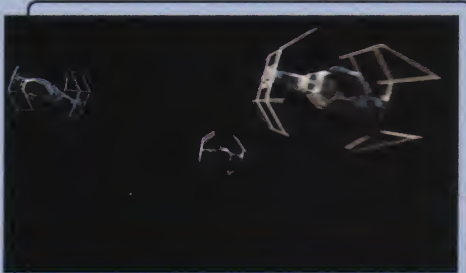
Алексей Котко.

X-WING VS. TIE FIGHTER

Почему-то многие космические симуляторы так или иначе связаны с кинематографом. Например, фильм по игре Wing Commander появился в прокате в середине марта, а сколько игр сделано по знаменитой ленте Star Wars компании Lucas Films, я даже не берусь сказать — игры эти появляются с завидной регулярностью и по сегодняшний день. Надо отметить, что далеко не все они представляют рассматриваемый жанр, среди них также много

action, RPG и adventure. Но, пожалуй, самым характерным представителем космических симуляторов по фильму о Звездных войнах является игрушка X-Wing vs. Tie Fighter вместе со своим продолжением, которое называется Ballance of Power Campaigns.

Начнем с того, что игра преимущественно сетевая. Это не значит, что она совсем не содержит миссий для single player, несколько все же добавлено, но основные возможности



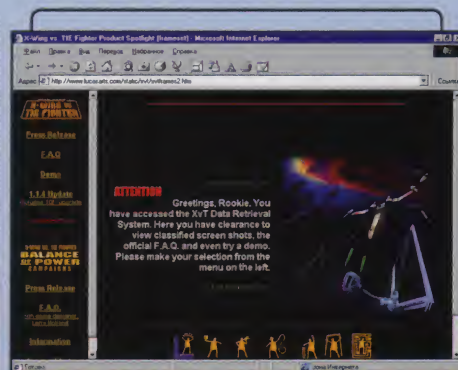
Картинка из Ballance of Power. Вспоминаете злобные имперские штурмовики? Они попортили много крови Люку Скайвокеру во второй части Звездных войн. А игра дает вам возможность разнести их в клочья.

этой игры раскрываются, конечно, при игре по локальной сети или Internet. Несмотря на то, что космические леталки нынче не в почете, эта игра представлена на многих игровых серверах. А на некоторых из них можно насладиться сражениями в мире Звездных войн совершенно бесплатно. Из ресурсов Internet, посвященных игре, необходимо прежде всего отметить сайт разработчиков — компании Lucas Arts.

Казалось бы у такого гиганта отрасли, как фирма Lucas Arts, сайт должен быть соответствующий, однако, ничего подобного — все, что касается игры X-Wing vs. Tie Fighter, довольно скучно и однообразно. Даже картинки из Ballance of Power какие-то маленькие, некачественные и ужасно долго грузятся. А вот все, что здесь есть относительно самой игры:

Пресс-релиз, извещающий нас о выходе игры. Наверное, все пресс-релизы должны быть скучными, но данный по этому показателю оставил далеко позади себя все, виденные мной. Хотя бы пару картинок добавили для разнообразия, так нет же — сухие рассуждения сотрудника Lucas Arts о том, какая это хорошая игра и как она своей безмерной крутостью перевернет весь мир многопользовательских игрушек.

Зато FAQ довольно подробный и включает много полезной информации по технической стороне X-Wing vs. Tie Fighter. В основном это совместимость с различным железом.



Официальный сайт разработчика Lucas Arts, посвященный X-Wing vs. Tie Fighter. Все, как видите, довольно красиво, исключая, пожалуй, упомянутый пресс-релиз.

Действительно, полезный раздел DEMO содержит, как можно догадаться, демоверсию игрушки, которая опять же скачивается настолько медленно, что это не выдерживает никакой критики. Попробуйте сами проделать это. Может, вам повезет больше, чем мне.

И наконец, на сайте доступен официальный update за номером 1.1.4, в который включена расширенная поддержка графических акселераторов компании 3Dfx.

WING COMMANDER

Говоря о космических симуляторах, в первую очередь на ум, конечно, приходит бессмертная серия Wing Commander. Вообще в этом жанре, как в никаком другом, разработчики склонны создавать сериалы игрушек. С чем это связано — трудно сказать. Возможно создатели просто используют сюжет предыдущей серии, чтобы не пришлось придумывать что-то новое. А может, просто среди игроков сформировался некий класс поклонников космических симуляторов, и они ждут от разработчиков не совершенно новых идей, а именно продолжения любимых игр. Однако вернемся же к Wing Commander. Название это так давно на слуху у всех, кто имеет хоть какое-то отношение к компьютерным играм, что представляется весьма логичным наличием в Internet огромного количества информации по всем проявлениям Wing Commander'a. Если вы в этом сомневаетесь, попробуйте проделать следующую несложную операцию: введите это



название в любой поисковой машине и попробуйте просмотреть все ссылки, которые она вам выдаст. У меня это заняло довольно много времени, и вряд ли имело бы смысл описывать все сайты, посвященные игре, поэтому остановимся на самых интересных из них.

В целом сайт оформлен просто прекрасно. Отлично прорисованные уникальные картинки буквально наводнили его. Здесь же можно найти бесчисленное количество самых разных логотипов Wing Commander всех вышедших



Сайт фирмы ORIGIN (www.origin.ea.com).

При наведении мышки на одну из планет, она превращается... нет, не в элегантные шорты, а в логотип одной из игрушек.

версий. Структура сайта также очень удобна. На главной странице представлены ссылки на пять официальных сайтов, имеющих отношение к игре. Причем при входе на один из них ссылки никуда не пропадают, а остаются в нижней части экрана. Вот они:

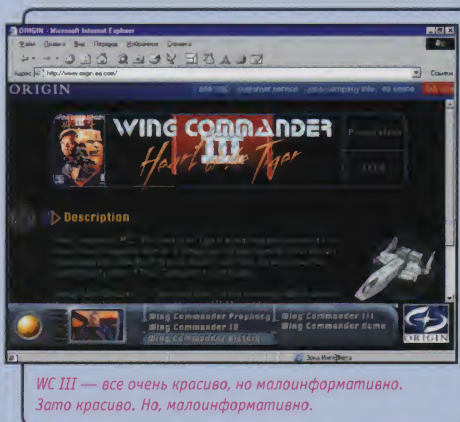
Wing Commander Prophecy;
Wing Commander III;
Wing Commander IV;
Wing Commander History;
Wing Commander Home.

Страничка WC Home просто содержит четыре ссылки в виде маленьких картинок на остальные сайты Origin. Wing Commander History вообще ничего из себя не представляет. А жалко. Все-таки мало кто знаком со всеми играми серии и в первую очередь с ее самыми старыми играми. Неплохо было бы также узнать, как вообще возник замысел, в результате которого и появился WC (Wing Commander, конечно, а не просто WC). Здесь сказано, что с момента выпуска самой первой части WC был установлен новый стандарт жанра космических симуляторов. Это произошло благодаря самому мощному на то время графическому 3D-движку. Далее, вплоть до Wing Commander IV, качество игр все улучшалось и улучшалось (большое количество хвалебных фраз в адрес WC безжалостно опущены), пока Origin не создала нечто действительно потрясающее в виде последней серии Wing Commander: Prophecy.

Все игрушки WC до третьей версии представляли собой исключительно симуляторы без каких-либо отклонений. Начиная же с WC III, разработчики решили придать игре оттенок жанра adventure, обильно снабдив игровой процесс различными видеовставками, в которых были заняты некоторые известные голливудские актеры.

В частности, Malcolm McDowell сыграл в третьей части адмирала Толвина (Tolwyn). Видимо, у разработчиков завелись кое-какие деньги, раз они смогли создать такой высокобюджетный проект, как WC III.

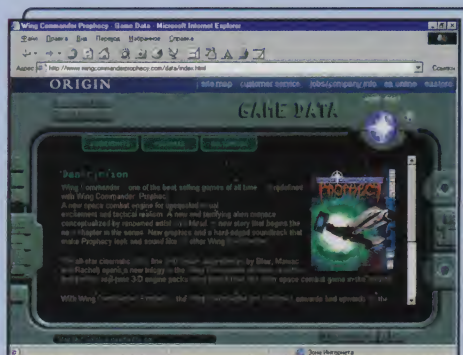
Страничка о третьей части, конечно, имеет прекрасный дизайн, но, к сожалению, она, как и остальные четыре сайта компании Origin, крайне малоинформативна. Однако все же кое-что здесь можно найти. В частности, это



WC III — все очень красиво, но малоинформативно. Зато красиво. Но, малоинформативно.

большое количество картинок, системные требования игры (одно из них — как минимум операционная система MS-DOS 5.0, вы еще помните, что это такое?), и здесь можно скачать демоверсию. В свое время это было довольно актуально, так как игра занимала 4 диска и стоила недешево, поэтому было неплохо сначала ознакомиться с «демок». И, наконец, раздел features рассказывает нам о том, что WC III — самая лучшая игра всех времен, и всякий купивший ее никогда не пожалеет о потраченных деньгах. В подтверждение своих слов разработчики приводят некоторые технические характеристики, которые на сегодняшний день не очень-то впечатляют. Вряд ли стоит отдельно говорить о страничке, посвященной четвертой части — она являет собой практически то же самое, что и сайт о Wing Commander III, с тем лишь исключением, что раздел системных требований претерпел некоторые изменения.

Сайт, посвященный Wing Commander: Prophecy, (www.wingcommanderprophecy.com) несколько отличается от всех предыдущих прежде всего дизайном. Он наполнен разными небольшими примочками на Java, которые, к радости всех обладателей доступа в Internet в России, довольно быстро загружаются. Сайт



Официальный сайт Wing Commander: Prophecy. Окошко небольшое такое, где и появляются маленькие тексты и всякие картинки.

имеет свой собственный адрес, который совпадает с названием игры, поэтому его уже сложно назвать просто «страничка». К сожалению, по информативности он недалеко ушел от своих предшественников. Но здесь, в отличие от них, представлены видеоклипы и звуковое сопровождение игры, которые можно либо скачать на винчестер, либо посмотреть и послушать с помощью Real Player.

Из неофициальных сайтов прежде всего хочется отметить www.wcncws.com и www.wcmovie.com. Они, как можно догадаться из названия, содержат исчерпывающую информацию как по всем проявлениям знаменитой игры, так и о кинофильме, который создан по сюжету игрового сериала.

X-WING: ALLIANCE

Последняя игра из знаменитого сериала о Звездных войнах называется X-Wing: Alliance. Она вышла в середине марта, причем на официальном сайте игры, еще до ее выхода, на главной странице отсчитывалось количество дней, оставшееся до выхода игрушки. Традиционное качество фирмы Lucas Arts не обошло стороной и последнюю игру. Игра просто затягивает вас в знакомый и любимый мир Звездных войн, причем все средства



Сайт X-Wing: Alliance — все какое-то синее и полосатое. Но если изрядно помучаться, можно найти кое-что интересное.

ведения боя и перемещения выполнены в точности такими, как они созданы в фильме. Все-таки фильм и по сегодняшний день ничуть не устарел и пользуется большой популярностью. Не даром Lucas Arts, которая всегда отличалась большой дальновидностью продолжает с завидным упорством продвигать свою древнюю торговую марку и на наши с вами компьютеры. Сайт X-Wing: Alliance, адрес которого, кстати, www.xvalliance.com, лучшее тому подтверждение (не говоря уже о самой игре).

Он прекрасно оформлен и регулярно обновляется. На главной странице можно почитать последние новости в стане разработчиков и издателей. Слева представлены ссылки на все остальные странички сайта: Previews, Features, Craft, Screens, FAQ, Forums, Files, Links, ICQ List, Webring, Staff. Остановимся на некоторых из них более подробно. Раздел Previews сайта



посвящен, как можно догадаться, ссылкам на другие игровые серверы, которые еще до выхода игры опубликовали ее preview. Игрушка ожидалась с большим нетерпением, поэтому скажу сразу, что ссылок там очень много, и чтобы ознакомиться с ними со всеми, уйдет, вероятно, столько же времени, сколько займет полное прохождение игры, поэтому не тратьте свое время напрасну. На страничке Features собраны все основные особенности игры. Их там довольно много, и они были опубликованы задолго до появления самой X-Wing: Alliance, в связи с чем они, возможно, и представляют некоторый интерес для тех, кто еще не видел самой игры, а находится в размышлении: стоит ли ее покупать. Раздел Craft, на мой взгляд, — наиболее интересное место на сервере. Здесь представлены все летательные аппараты, на которых можно полетать в игре. Количество их поистине впечатляет. Здесь представлены все модификации, начиная от простеньких X-Wing'a и Tie Fighter'a (это, между прочим, названия самолетиков из фильма, помимо всем известных игр) и заканчивая навороченными имперскими крейсерами. По каждому виду космических летательных аппаратов представлены не очень подробные, но весьма интересные данные. Например, можно узнать, что скорость X-Wing'a — всего 100 MGLT, а его броня приравнивается к 50 SBD. К сожалению, мне не удалось установить, что означают таинственные буквы после чисел, обозначающих скорость и мощность брони. Но все равно они могут быть полезны хотя бы для сравнения кораблей между собой. Для лучшего восприятия информации рядом с названием каждого космического аппарата помещено его графическое изображение, и довольно качественное, надо сказать. В целом этот сайт можно порекомендовать не только людям, заинтересованным в поиске информации по последней игре бессмертного игрового сериала фирмы Lucas Arts, но и просто поклонникам всего, что связано со Звездными войнами, коих и в нашей стране по непроверенным данным великое множество. Особо хочется отметить раздел с картинками из игры — Screens.

Некоторые люди приходят в Сеть, чтобы просто пообщаться. Если вы из их числа, да еще равнодушны ко всему, что связано со



Такой вот самолетик из Звездных войн. Узнаете? Его было вполне достаточно, чтобы покорить в капсуду пресловутую Звезду Смерти. Кстати, это и есть X-Wing.

Звездными войнами, можете оставить свои координаты в виде номера вашего ICQ на страничке ICQ List, и вы обязательно найдете своих единомышленников по всему миру, или, в крайнем случае, они найдут вас. Остальные

разделы сайта в принципе стандартны для сайтов, посвященных таким крупномасштабным проектам, каким стал X-Wing: Alliance.

HOMEWORLD

Давайте для разнообразия рассмотрим хотя бы один космический симулятор, который не имеет никакого отношения к кинематографу. Задолго до выхода Homeworld на просторах Сети можно было получить по ней исчерпывающую информацию. В первую очередь это, конечно, сайт разработчиков — компании Relic Entertainment. Здесь практически не представлено никакой информации, кроме как по Homeworld. Смотрите сами.

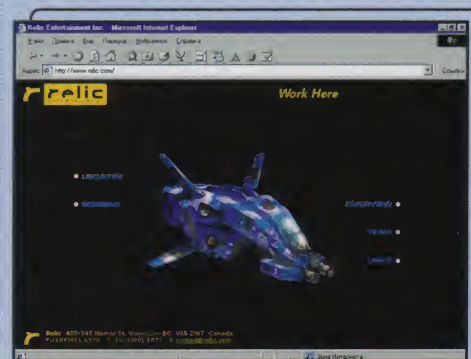
Не правда ли, красивая картинка? Так и хочется нажать на одну из ссылок и посмотреть — что же за ней скрывается. Однако при попытке проделать это вы попадаете на совершенно друдой сайт компании Sierra, где и представлена вся полезная информация по Homeworld. Разработчики игры очень гордятся тем фактом, что им удалось добиться детальной прорисовки космических кораблей. В этом им можно поверить — просто зайдите на страничку, где лежат скриншоты, и убедитесь в этом сами. В разделе links представлено довольно много ссылок на все статьи, в которых упоминается Homeworld, а также даны две ссылки на фэн-сайты, которые я здесь и приведу:

Homeworld.org (www.homeworld.org) и Homeworld Center.fr на французском языке (www.multumania.com/homeworld).

BABYLON 5

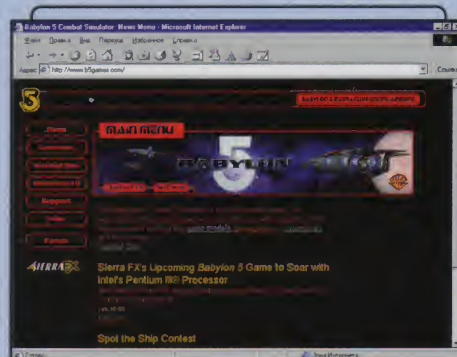
Продолжая тему о взаимосвязи кинематографа и индустрии компьютерных игр, не могу не остановиться на еще одном крупномасштабном проекте. Речь идет о знаменитом сериале Babylon 5, который создатели также решили выпустить в виде игрушки. Несмотря на то, что игрушка ожидается лишь в сентябре и у нее пока нет официального названия, в Internet довольно много сайтов освещают новости, касающиеся ее разработки. В первую очередь это, конечно, сайт игры www.b5game.com.

Он в целом оформлен неплохо, так сказать, простенько и со вкусом. Все странички выполнены в одном стиле, и везде используются похожие шрифты. Совсем недавно на сайте произошли значительные изменения и появилось довольно много информации по будущему космическому симулятору. Появились картинки и детальные описания многих уникальных космических кораблей из игры. Всего в игре планируется использовать 60 кораблей. В числе уже представленных есть новые «официальные» (читай — одобренные продюсерами хитового научно-фантастического телесериала) самолеты, которых раньше никто не видел ни по телевизору, ни где-либо еще. Создатели планируют пополнять список «космических кораблей on-line» каждую неделю. В разделе скриншотов регулярно появляются новые картинки. Также на сайте



Relic Entertainment — разработчики Homeworld. Довольно неопределенный летательный аппарат, надо сказать. Какой-то непонятный гибрид пылесоса и стиральной машины. Как он полетит-то, интересно?

предлагается некий документ с многообещающим названием Guide to the Babylon 5 Universe. Очевидно, он является собой попытку создать что-нибудь похожее на Hitch Hicker's Guide to the Galaxy, но, к сожалению, сходство просматривается лишь в названии, но никак не в содержании. В довольно незначительном количестве представлены планы разработчиков и интервью с ними, но нас клятвенно заверяют, что этот раздел будет постоянно пополняться. Добавлена страничка архивов новостей и пресс-релизов. Пока там не очень много информации, но есть все шансы, что этот раздел разрастется до огромных размеров к моменту окончательного релиза игрушки. И, наконец, появился интерактивный форум, в котором могут поучаствовать все желающие. Обещано даже регулярное общение с разработчиками игры. Иначе, по моему, всякий форум вообще теряет смысл.



Сайт игрушки по телесериалу Babylon 5. Шрифты какие-то непонятные — довольно трудно прочитать, что здесь написано.

На этом, в общем-то, можно закончить обзор сайтов, посвященных космическим симуляторам в Internet. Конечно, в этот короткий обзор попала лишь малая часть всех ресурсов Сети, посвященных этому жанру. Нельзя даже сказать, что эта часть самая интересная, но зато я попытался выбрать самые красивые сайты, на которые просто приятно зайти, ибо давно известно, что «контент — ничто, дизайн — все». Поэтому, наверное, рассмотренные сайты и являются самыми посещаемыми из бесчисленного количества всех остальных, посвященных рассматриваемому жанру.

better be quick than dead



TEAM PLAY 2

16, 17, 18 APRIL 1999



I

Компьютер Formoza серии FP
на базе процессора AMD
Монитор Bridge 17" BM17C
Колонки Jazz Hipster 908S
Клавиатура, мышка.

II

Компьютер Formoza серии FP
на базе процессора AMD
Монитор Bridge 15" BM15G
Колонки Jazz Hipster 7901
Клавиатура, мышка.

III

Компьютер Formoza серии FP
на базе процессора AMD
Монитор Bridge 15" BM15V
Колонки Jazz Hipster 6901
Клавиатура, мышка.

А ВЫ
ЗАРЕГИСТРИРОВАНЫ
НА УЧАСТИЕ
В КОМАНДНОМ ЧЕМПИОНАТЕ



Компьютерный салон "Остров Формоза"
Ст. м. "Китай-город"
Б. Трехсвятительский пер., д. 2
Тел. (095)728-4004



<http://www.formoza.ru>

Предъявителя этого
объявления ждет СЮРПРИЗ!

ДАРА

ХАКЕР

ПОЛОЖЕНИЕ
КРИТИЧЕСКОЕ!... ВЧЕРА
УТРОМ МЫ ПОТЕРЯЛИ СВЯЗЬ С
ВОЕННОЙ БАЗОЙ «КРЕЗИ КОЙОТ».
ВЕРОЯТНО, СЕКРЕТНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ
ВЫШЕЛ ИЗ-ПОД КОНТРОЛЯ.
ПОСЛЕДСТВИЯ ЭТОГО
НЕПРЕДСКАЗУЕМЫ.

5:30. ГДЕ-ТО В ТЕХАСЕ... МОБИЛЬНЫЙ
КОМАНДНЫЙ ПУНКТ НАЦИОНАЛЬНОЙ ГВАРДИИ...

ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ «ТЕМА»

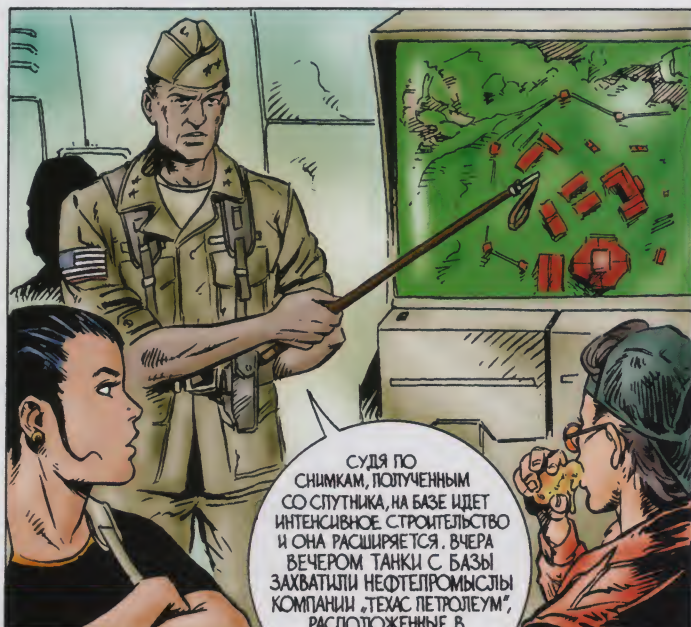
В ЧЕМ БЫЛА СУТЬ
ЭКСПЕРИМЕНТА?

ПРОЕКТ «217»... СОЗДАНИЕ
КИБЕРСОЛДАТ ПУТЕМ ВЖИВЛЕНИЯ
В ГОЛОВНОЙ МОЗГ МИКРОЧИПОВ
УПРАВЛЕНИЯ. КОНТРОЛЬ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ
ЦЕНТРАЛИЗОВАНО С ГЛАВНОГО
КОМПЬЮТЕРА БАЗЫ. КТО-ТО
СУМЕЛ ПРОНИКНУТЬ В
СИСТЕМУ...

В КАЧЕСТВЕ
РЕЦИПИЕНТОВ
ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ
ОСУЖДЕННЫЕ РЕЦИДИВИСТЫ,
ОТОБРАННЫЕ ИЗ ТЮРЕМ
ДЕСЯТИ ШТАТОВ.

СЛАВНЕНЬКО,
ГОСПОДА ОФИЦЕРЫ...
А ПОЧЕМУ БЫ НЕ
ПОДНЯТЬ ЭСКАДРИЛЮ
«СТЕЛСОВ» И НЕ
СРАВНЯТЬ БАЗУ С
ЗЕМЛЕЙ?

К СОЖАЛЕНИЮ,
НАУЧНЫЙ ПЕРСОНАЛ
ЛАБОРАТОРИИ БЛОКИРОВАН
НА БАЗЕ. СПАСТИ ИХ -
НАША ЗАДАЧА.

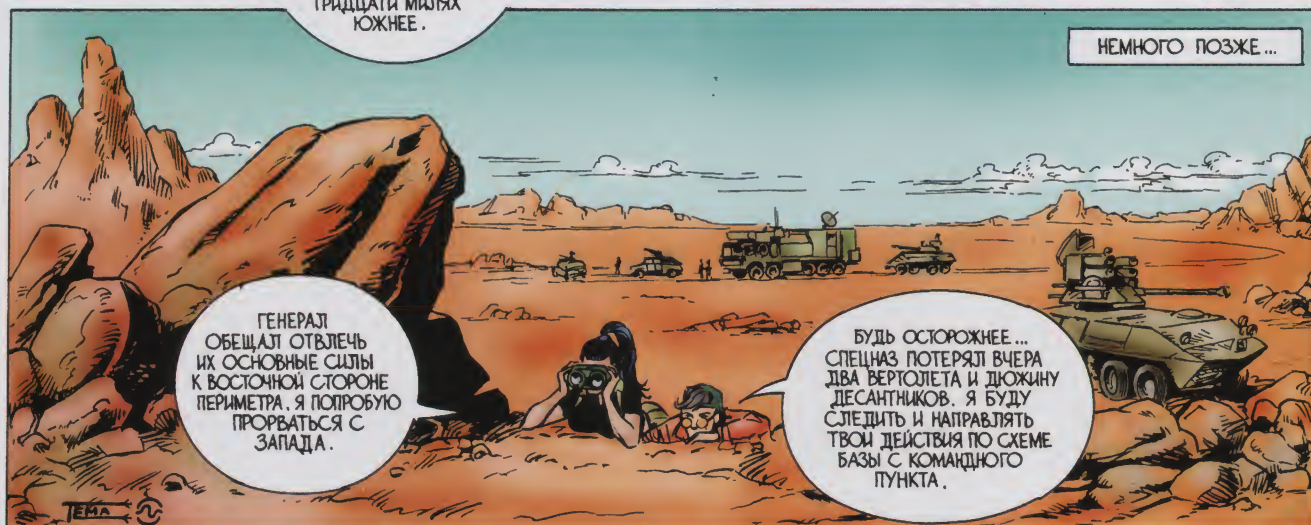


СУДЯ ПО
СНИМКАМ, ПОЛУЧЕННЫМ
СО СПУТНИКА, НА БАЗЕ ИДЕТ
ИНТЕНСИВНОЕ СТРОИТЕЛЬСТВО
И ОНА РАСШИРЯЕТСЯ. ВЧЕРА
ВЕЧЕРОМ ТАНКИ С БАЗЫ
ЗАХВАТИЛИ НЕФТЕПРОМЫСЛЫ
КОМПАНИИ „ТЕХАС ПЕТРОЛЕУМ“,
РАСПОЛОЖЕННЫЕ В
ТРИДЦАТИ МИЛЯХ
ЮЖНЕЕ.



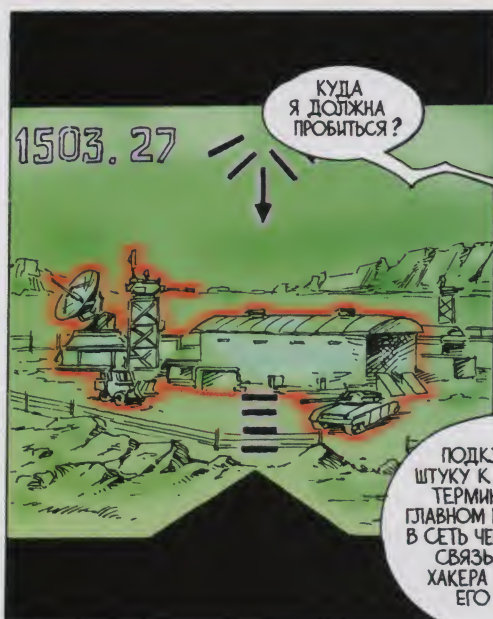
ПОХОЖЕ,
ЧТО ВАШ
НЕИЗВЕСТНЫЙ ХАКЕР
ПОНИМАЕТ ТОЛК В
СТРАТЕГИИ! МНЕ БЫ
ТОЛЬКО ВОЙТИ В
СИСТЕМУ...

НЕМНОГО ПОЗЖЕ ...



ГЕНЕРАЛ
ОБЕЩАЛ ОТВЛЕЧЬ
ИХ ОСНОВНЫЕ СИЛЫ
К ВОСТОЧНОЙ СТОРОНЕ
ПЕРИМЕТРА. Я ПОПРОБУЮ
ПРОРВАТЬСЯ С
ЗАПАДА.

БУДЬ ОСТОРОЖНЕЕ ...
СПЕЦНАЗ ПОТЕРЯЛ ВЧЕРА
ДВА ВЕРТОЛЕТА И ДЮЖИНУ
ДЕСАНТНИКОВ. Я БУДУ
СЛЕДИТЬ И НАПРАВЛЯТЬ
ТВОИ ДЕЙСТВИЯ ПО СХЕМЕ
БАЗЫ С КОМАНДНОГО
ПУНКТА.

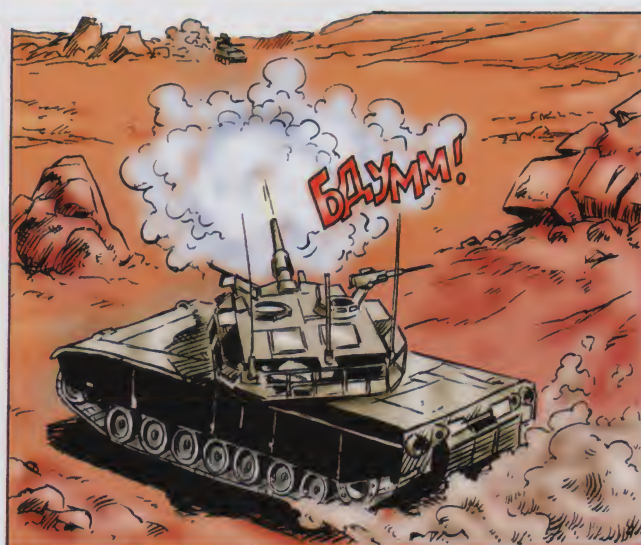
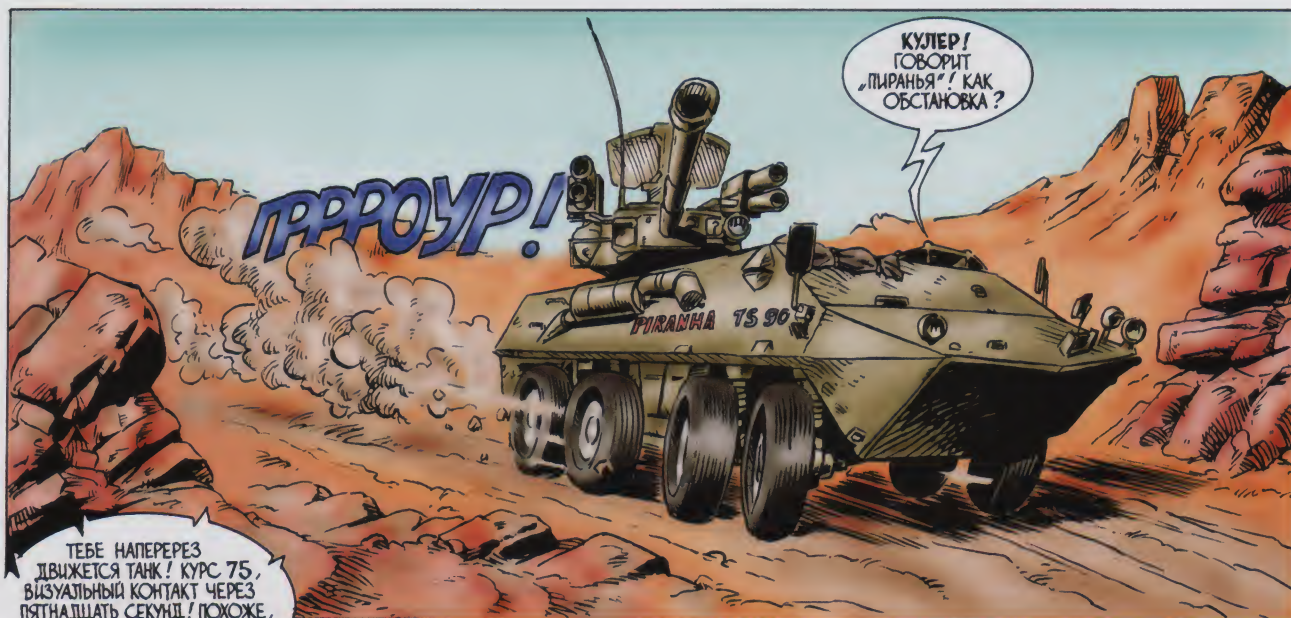


КУДА
Я ДОЛЖНА
ПРОЙТИСЬ?

ПОДКЛЮЧИШЬ ЭТУ
ШТУКУ К ЦЕНТРАЛЬНОМУ
ТЕРМИНАЛУ БАЗЫ В
ГЛАВНОМ БУНКЕРЕ. Я ВОЙДУ
В СЕТЬ ЧЕРЕЗ СПУТНИКОВУЮ
СВЯЗЬ, ВЫЧИСЛЮ
ХАКЕРА И ЗАБЛОКИРУЮ
ЕГО КОМАНДЫ.

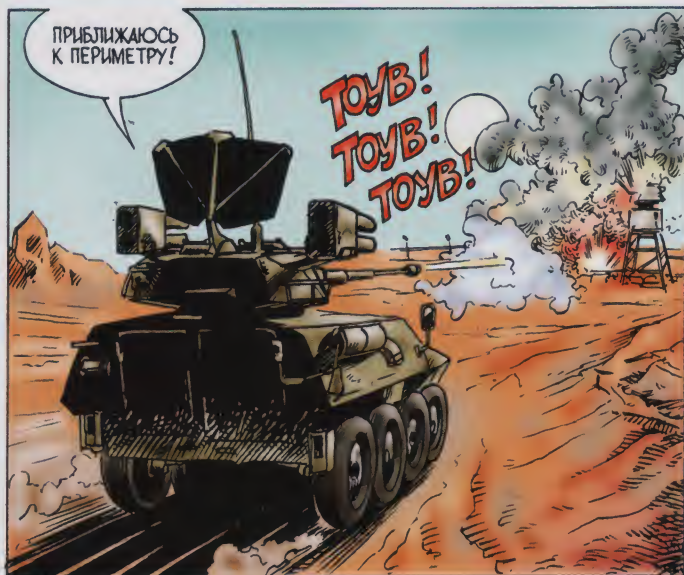
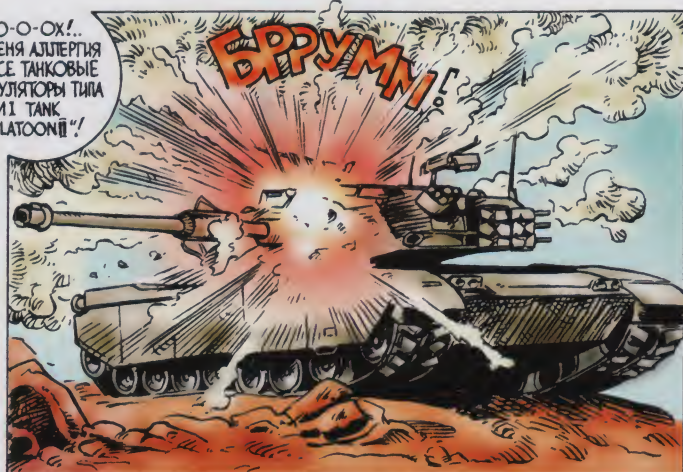


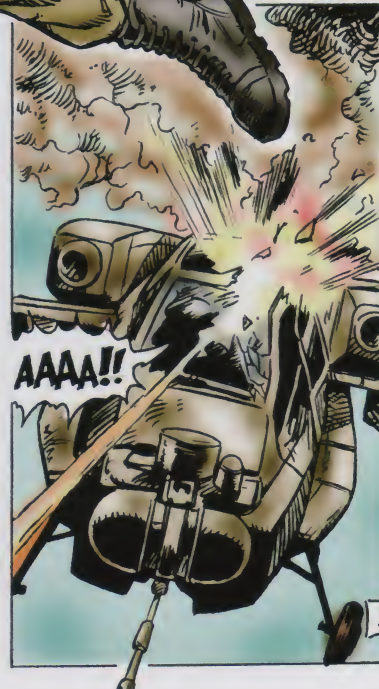
2

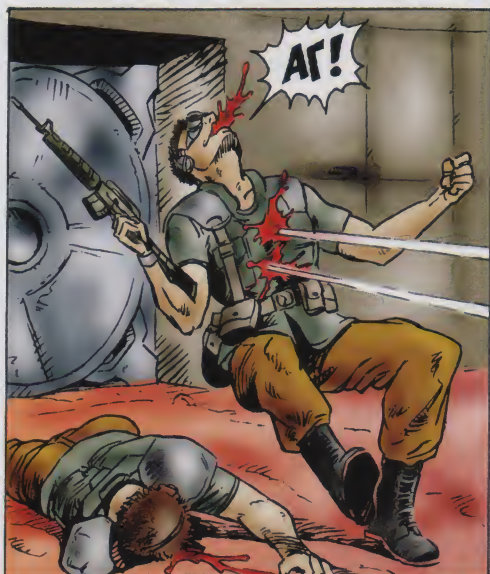
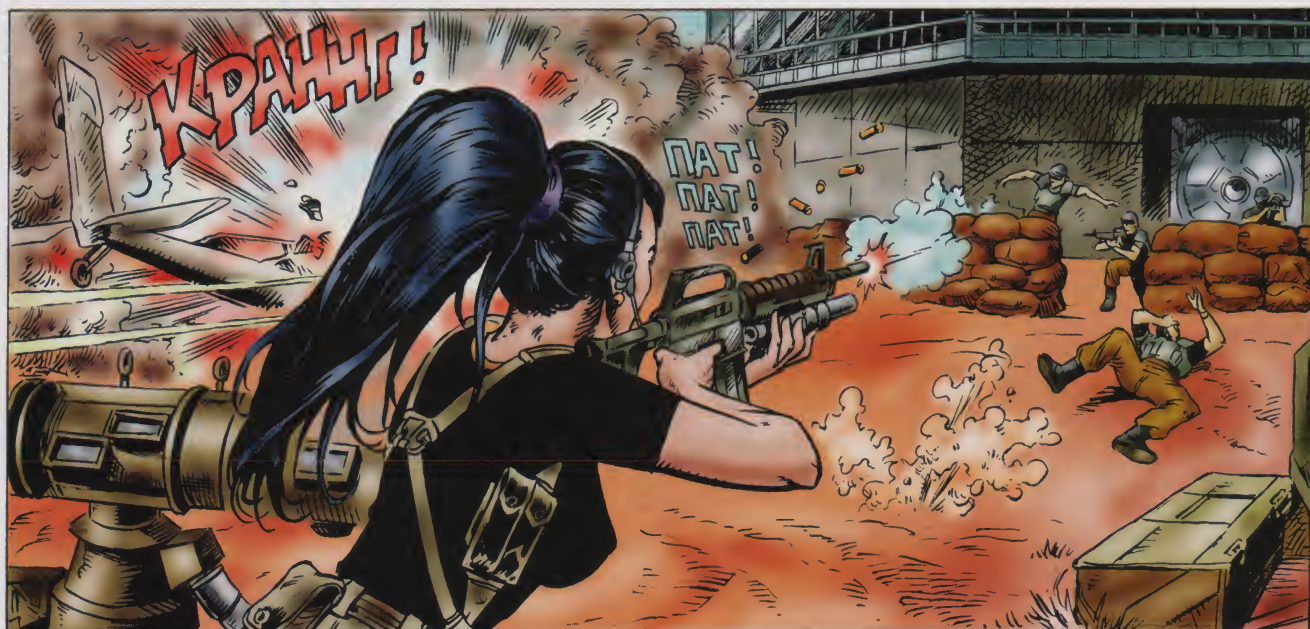


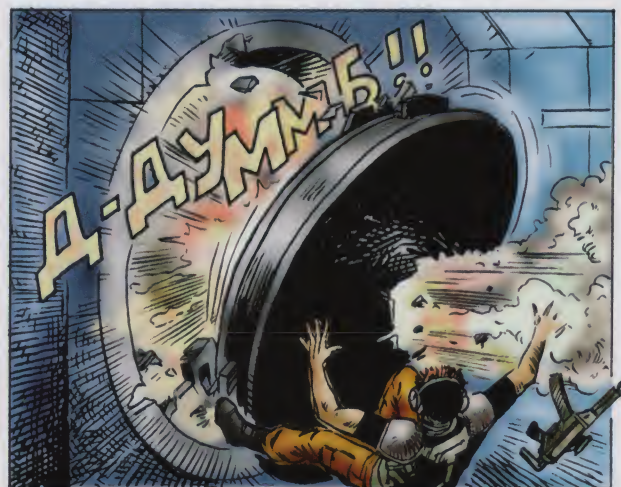


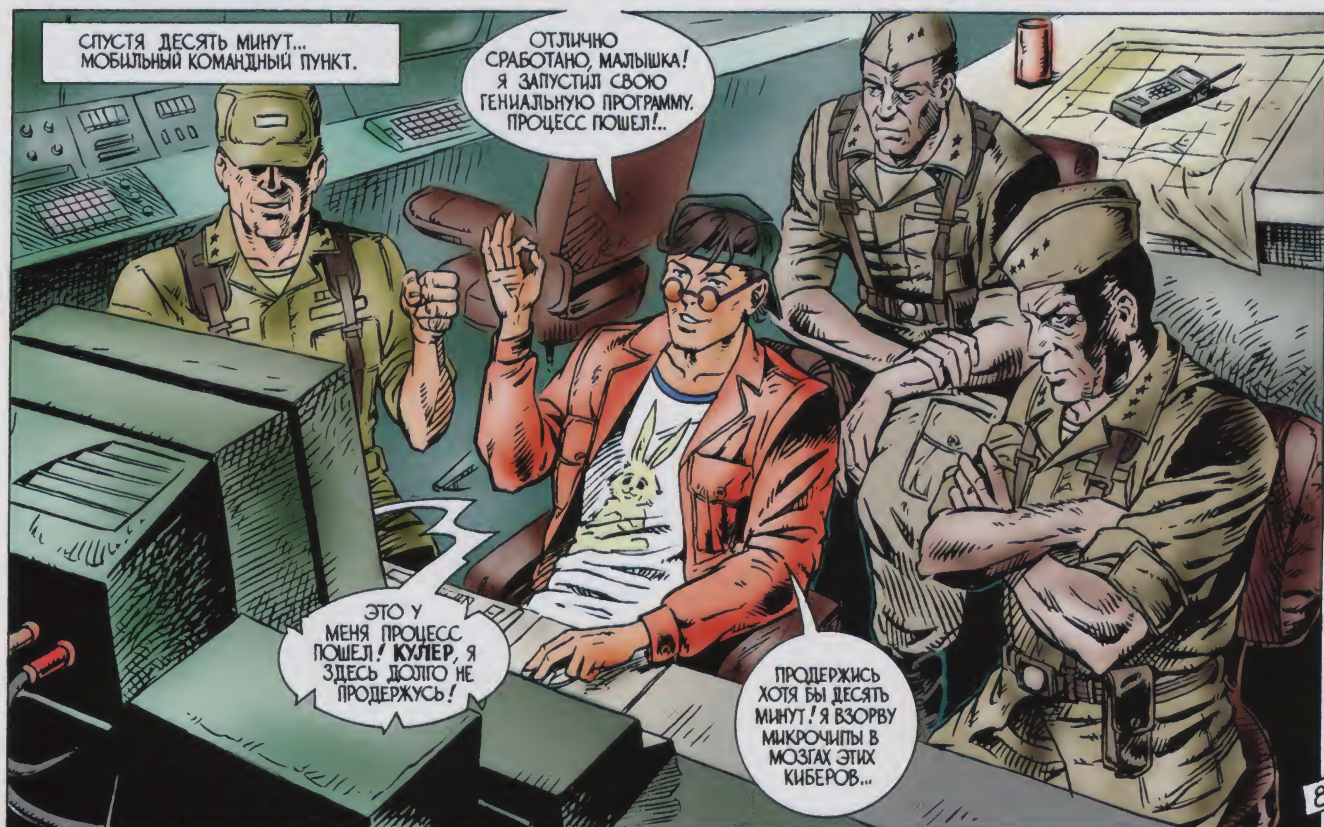
О-О-Ох!...
У МЕНЯ АЛЛЕРГИЯ
НА ВСЕ ТАНКОВЫЕ
СИМУЛЯТОРЫ ТИПА
«M1 TANK
PLATOON»!













...И так, друзья мои (и подруги, как же без подруг-то?), вот мы с вами и очутились снова в нашем уютном «Ящике для Мусора». Честное слово, уже лень четвертый раз подряд описывать, что это за рубрика, с чем ее едят (и чем преимущественно запивают).

Для тех обделенных удачей людей, которые никогда до сих пор не читали наш журнал (или для тех лентяев, которые не дочитывали его до сих мест), скажу лишь одно. Эта рубрика — место, где люди, во всем остальном журнале натужно прикидывающиеся ответственными редакторами,

экспертами, умниками и паиньками, с наслаждением сбрасывают маски, попирают чистые идеалы и пинают священных коров. Курирует весь этот процесс некто Александр Казаков — личность, славная тем, что может обругать и раскритиковать любую вещь, о которой

никогда слыхом не слыхивал. А помогают ему Три виртуальных Краевода (мы бы даже сказали, три undead'a — Краевода). Ведать-то они тоже ни о чем не ведают, но до крайностей доходить умеют виртуозно... Впрочем, судите сами.

КТО виноват, что делать и кого послать

Три Краевода против халтуры



...Лично я, Первый Краевед, во всех ваших играх совершенно не разбираюсь. Я ими ведаю — а это, согласитесь, совсем другое дело. Если кто в каком-то деле не разбирается, ему только и остается, что этим делом заведовать, верно? Только тогда он сможет продемонстрировать оригинальный, свежий и творческий стиль руководства. Поэтому, когда я со всех сторон слышу «патчи», «глюки», «баги», я не вникаю, что это за patches и bugs так и с чего вдруг геймеры заделались заядлыми портными-энтомологами, все о жуках да о заплатках толкуют. Я не вникаю: я даю нижестоящим Краеводам задание — разобраться. Плоды разборки — перед вами. А на нытье и тормознутость автора не обращайте внимания. Это Третий Краевед, он у нас эстет и никак не может смириться с тем, что сыграл в «ящик».

Кто патчует, тот поймет

Так-с, что это у нас тут? Почему бумажки кружат? Нелепое какое-то помещение... И кто это под ногами шевелится?.. А, понятненько, опять нас в ящик для мусора запихнули. Цвет мозга, так сказать... Где справедливость?..

А, ладно, ящик и ящик. Не хуже, чем у других, тех, что в телевизоре сидят. Тоже ведь ящик, и для тех же целей, если

разобраться. Так что мы, краеведы, не в обиде (ну, почти). У нас своя, народная трибуна.

Так, ща-ща, разгребусь тут немножко. Да не пихайтесь вы, там, внизу, придет и ваш звездный час. Ага. Вот, свет забрезжил. Луч света, так сказать, в царстве мусора... Можно начинать лекцию, только, чур, огрызками не

кидаться, для них другие помойки имеются...

Здравствуйте, жители вселенной! (Вроде со всеми поздоровался.) Здравствуй, персонально геймер (кто бы ты там ни был). Сегодня я расскажу тебе историю твоего падения.

...Что?.. Это ты так думаешь! Падение присутствует по

определению. Играл? Значит, упал, значит, тебя подставили.

Так вот, история твоего падения — наглядна и поучительна. Ты приобрел (девушек это тоже касается) красивый (по определению) компьютер, разобрался, куда надо тыкать пальцем, и решил во что-нибудь сыграть. Вот оно, начало твоего падения!

Естественно, ты идешь, ну, куда ты там идешь, и приобретаешь гениальное творение, которое так классно обжовано в этом самом журнале. И даже не задумываешься над тем, что тебя нагло обманули.

Да нет, журнал тут ни при чем (мы с них попозже отдельно спросим), обманули тебя злые рыбы — акулы империализма. Пожиратели народных денег и нервных клеток, убийцы времени и праведных трудов! Я бы долго еще мог распространяться, но не буду тебя томить. Речь идет, естественно об Издателях и Разработчиках. Не тех, конечно, что издают журналы и разрабатывают пылесосы. Все мы знаем, о каких!

С самого начала, с момента задумки игры, разработчики начинают о ней громко заявлять. Это и понятно, надо ведь выбивать деньги из издателей, чтобы было на какие деньги дальше придумывать. Издатели, купившиеся на заверение разработчиков, делают вид, что искренне верят, что «эта-супер-пупер-гипер-смесь-и-конечно-где-то-РПГ» — действительно венец и новое слово и шустренько начинают раздувать страсти. Твои, уважаемый геймер, твои. Ты теряешь покой, аппетит и сон, откладывая денежку в потаенное место, лихорадочно апгрейдишь железо и ИНТЕРЕСУЕШЬСЯ. Издатель-разработчики (см. инструкции выше), видя твой искренний интерес,

еще больше сгущают краски — выкладывают в разных местах омерзительные (неприменно омерзительные) «демки» и говорят, что игрушка поразит свет своим от них («демок») отличием. Будет, то есть, отличная игрушка (а «демки», значит, выложили только чтобы показать, какой она НЕ будет). Ты закусываешь удила, мечешься промеж информационных источников, худеешь или начинаешь есть все подряд, лицо твое приобретает выражение, которое можно увидеть

сценарий развивается в единственно возможном направлении. Выход игрушки откладывается.

Это уже какая-то пандемия, наподобие свинки. Ни одна, ни одна из наиболее ожидаемых игр в срок не выходит! Каждый раз сладкая парочка Разработчик-Издатель выдает на-гора кучу крайне убедительных причин (см. Словарь современного русского языка в статье «Отмазки») и с огромным энтузиазмом сообщает нам, что

«зато игра будет еще намного лучше!». Тут же (чтобы жизнь медом не казалась) они радостно доводят до твоего геймерского сведения, что твой компьютер опять устарел, потому что «мы решили довести количество полигонов в пикселях до количества вокселей в спрайтовой скелетной анимации...» Возрадуйся, мол, любитель искусства, грядет Большое Пикассо.

Но вот приходит день (иногда случается — я, разумеется, не про Ромера), и возжеленная коробка прогибает полку магазина до уровня твоей жаждущей нижней губы. Деньги зажаты

в потной ладошке, спринтерский бег, все зубы в целлофане, прочь коробку, даешь инсталляцию. И вот, (НАКОНЕЦ!!!) она вламывается в экран. Ты вступаешь в царство...

Надо быть справедливым, обычно проходит все-таки некоторое время, прежде чем ты понимаешь, что тебя опять обманули. Нет, недоумение с раздражением начинаются значительно раньше, мыслящему сапиенсу они вообще свойственны. Однако полное прозрение наступает, когда приходит патч. Да, выясняется, что игрушка-то вовсе даже и недоделана и надо «вот тут вот поставить заплаточку, там подогнать текстурочки, сплошь подрастить интеллектника и поубивать ваши нечестно наработанные (ай-яй-яй!) сохранялки». Счастливые обладатели Инета начинают атаковать серверы, напрочь просаживая сети чудовищным траффиком, более несчастные бегают со своими носителями по друзьям и знакомым, а флибустьеры довольно нарезают сидюки (какая там лицензия, патчик-то бесплатный... для тех, у кого в Инете анлимيتد... вообще патчи — это же царский подарок от забугорных дядей-в-законеродным флибустьерам... а еще говорят за борьбу...), истерия растет и ширится... до следующего патча...

А в виде утешения и бонуса на страничках Издателей-Разработчиков появляется основательная надпись: мол, если вы «вдруг» отыщете еще десятка полтора невыявленных ранее глюков (спасибо, утешили!), пожалуйста, сообщите нам. Тем самым тебя, друг геймер, причисляют как бы к сонму тестеров, дарят тебе шанс почувствовать ПРИОБЩЕНИЕ к великому таинству созидания... или, говоря по-простому, приглашают в сообщники. В самом деле, не будут же сообщники бить друг друга по головам...

Ох, знаю дело, тема лекции на этом далеко не исчерпана, но эти два краеведа под ногами, по-моему, не очень довольны существующим в ящике положением. Что ж, уступаю, исключительно из вежливого отношения к грубой силе их интеллектуальных устремлений. Подвергаюсь броуновскому движению вниз...



лишь на физиономии бобра, насильственно перемещенного в пустыню, весь мир сжимается в туннельное пространство, в противоположном от тебя конце которого что-то там маячит. Далее

...Вот такие печальные дела, оказывается, творятся на белом свете. И что самое интересное: может быть, вы думаете, это мы одни, Краеведы, такие принципиальные нытики и возвышаем свой голос против халтуры в гордом одиночестве посередине чистого русского поля? Ничуть. Не одни мы такие краеведы, оказывается. Братья по разуму были мною (а это уже Второй Краевед, если кто не догадался, здравствуйте, дружки дорогие!) обнаружены ни где-нибудь, а во вредной, развешивающей подсосознание электронно-массовой паутине, гордо величающей себя Internet. А физически эти братья существуют там, на гордом Западе. И они, оказывается, тоже недовольны! Забредя давеча на один довольно-таки краеведский сайт под названием Adventure Central (<http://adventure.gagames.com>), наткнулся я там на одну крайне любопытную статейку нашего зарубежного братка по разуму, некоего Доминика Лауриа. И очень она мне понравилась, хотя согласиться лично я могу далеко не со всем.

Сиквелы MUST DIE или все же хай живе?

И что пишет наш дорогой зарубежный друг и единомышленник? А пишет он буквально вот что: «Whether your favourite adventure gamer wants to believe it or not, video games...» Ой. Ты, дорогой дружок, конечно, не должен понимать по-ихнему, даже если и краеведы слова пишут. Так что будем пересказывать. Итак, наш коллега в принципе недоволен тем, что злые и даже, можно сказать, жад-

фирма решилась на такой шаг? Причина одна, и она проста: сиквел популярной игрушки неизбежно будет отлично продаваться, и даже все те, кто сочтет его «издевательством», все равно раскошелятся, куда им деваться-то. А главное, они сначала купят, а уж потом поймут, как их сделали.

Вот, например, спрашивает Доминик, знаете ли вы, дорогие друзья, что у Myst'a есть сиквел? Знаем, ответим мы. По-молчите, попросит нас уважаемый иностранец. «Где-то в недрах Red Orb Entertainment кто-то действительно подписал бюджет для этого среднего качества перехваленного квеста. И, конечно, кто-то вынужден был потом тратить месяцы драгоценного времени своей жизни, работая над еще одним дорогостоящим скрин-сейвером. Заплатили бы вы пятьдесят баксов за

людей, купивших Riven, идиотами?» — спрашивает сам себя наш заокеанский коллега. И сам же отвечает: «Нет, конечно. Помогли ли они такой покупкой приключенческим играм расти в качестве? Примерно настолько же, насколько я помогаю экономить электричество».

Соответственно, в подобном преступлении перед человечеством автор обвиняет не только Riven. Не менее плохой суть является также 11th Hour: The Sequel to the 7th Guest. «Может, оно бы мне даже понравилось, — сознается коллега. — Там вроде какой-то ужасный сюжет куда-то запрятан... Но это сиквел, а я фундаментально настроен против таковых».

И тут, значит, наш уважаемый краевед срывается и признается, что ему ну очень хочется увидеть сиквел игрушки Toonstruck. Не можем не согласиться. Игрушка делалась с явным намерением выпустить продолжение, но из-за своего убыточного характера так оно и не получила. Надо, кстати, отметить, что, следуя логике уважаемого коллеги, все это тоже мастдай, почему бы не сделать просто другую игру про мультик, с Кристофером Ллойдом и чумовой музыкой, а не сиквел к Toonstruck? Кроме того, хотя автор в своей статье и призывает «заткнуться всех фанатов Lucas Arts'a», тем не менее замечу, что лично я сплясал бы

канкан на табуретке, если бы кто-нибудь сказал, что к выходу готовится сиквел (или хотя бы современный римейк) того же Loom'a. Но ни того, ни другого нам не светит, к сожалению...

В заключение коллега делает вывод: квесты стали жанром, где доминируют сиквелы. «Восемь King's Quest'ов (а скоро будет девять, судя по заверениям сферровского начальства), семь «Ларри» (на самом деле шесть — MG), шесть «Спейс Квестов». Мрак и жуть! Конечно, у всех этих игр есть фанаты, но почему не придумывать для каждой игры свое название? (Вил-

ку не трогать, он народный герой! — MG) Все дело в узнаваемости имен и в деньгах. Но не смазывается ли все это со временем? После седьмой серии King's Quest'a я слышать не мог про всю эту мусть, что происходит в Давентри!»

В общем и целом наш американский коллега сиквелами недоволен и завсегда скорее купит Grim Fandango, а вовсе не Monkey Island: Guybrush Goes West. И он сознается, что, хоть и стыдно в этом признаваться, в его глазах жанр был убит именно Гайбрашем и Гебриель Найтом.

Вот такие пироги. Как истинные краеведы, давайте все же позволим себе, с одной стороны, предоставить уважаемому американскому коллеге иметь и высказывать свое мнение, а со своей — кое-что прокомментировать. Когда дочитываешь хорошую книгу или доигрываешь хороший квест, какое чувство охватывает? Правильно, жалость. Это только после второй «Фантазмагории» доводится вздыхать с облегчением. А после Grim Fandango думаешь — хорошо, да мало. И лично я, видный и почетный краевед в регалиях, против второго Grim Fandango'a... ну, имел бы кое-что, конечно, но увидеть был бы рад, пожалуй, — все же интересно, что у них там дальше, в загробном мире, произошло. О «Луме» я уже все сказал. И скажу еще о «Спейс Кве-

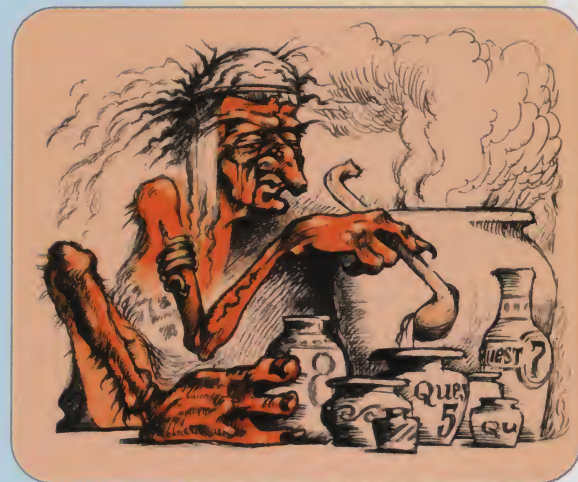
стные разработчики любят заманивать нашего с вами геймерского брата разными знакомыми словечками в названиях игр, после которых следует порядковый номер. Ловят, одним словом, на сиквелы, как глупую форель на блесну.

Игры компьютерные, пишет почетный краевед, суть бизнес. И по-сему, сколько бы вы, дорогие мега и прочие геймеры не восхищались, не возмущались и не спорили, а главное, ради чего все они делают, — это деньги. Фирмы, которые занимаются компьютерными играми достаточно давно, уже поняли, что фанаты квестов суть потребители, которых сложнее всего удовлетворить. Вот, например, когда вышел The Curse of Monkey Island (сиквел к Monkey Island'y), то количество людей, посчитавших его издевательством над великой игрушкой про остров обезьян, было, по мнению уважаемого краеведа, примерно равно количеству пребывавших в свинячем восторге квестоманов. Почему же уважаемая

After Dark? Едва ли. Даже если бы вам сказали, что на самом деле это квест...

Вот так сурово режет правдуюматку наш почтенный корреспондент. Хорошо он этот сиквелок скрин-сейвером приложил, правда? Ну да ладно, давайте почитаем краеведский труд дальше. «Казалось бы, сам факт производства этой игры есть величайшее преступление против человечества, так нет же, они к тому же демонстрируют полное свое неуважение к интеллекту игрока! Игра называется Riven, не так ли? Так вот, чуть пониже, для непонятливых, жирным шрифтом провозглашается: The Sequel to Myst».

Товарищи из Red Orb, разумеется, делали ставку на то, что слово Myst на коробке обеспечит им огромные продажи. К сожалению, жалуется американский краевед, они были правы. Во всех чартах Ривен постоянно маячил на одном из первых мест, появилась куча фанатских страничек. «Считало ли я



стах». Ну народная это сага! Нельзя ее прерывать, как нельзя сделать только один мультик про Бивиса с Батт-хедом и на этом ограничиться!..

«...Н у хорошо, — может сказать скептический читатель. — Вот вскрыли вы гнилую сущность патчей. Подискутировали в своем краеведческом кружке насчет сиквелов. Выпустили пар. Поборолись с халтурой. А халтура этого даже и не заметила! Как были мы обречены на задержки, глюки, пачи и сиквелы, так и останемся! Ничего-то жизнеутверждающего, бодрящего вы нам и не сказали...» Успокойся, дорогой скептик. Мы, Краеведы, никогда не оставим геймера в беде, один на один с халтурой. Мы всегда готовы дать тебе добрый совет. И закончить нашу рубрику мы хотим как раз описанием совершенно нехалтурного, а напротив даже — добротного и бодрящего продукта из обширной коллекции Первого Краеведа.

«Алушта», ряженка розовая

Производитель: Массандровский
молочный комбинат №2
Калорийность: 17 об.
Жирность: 6 %

С советских времен существует у нашего народа эдакое пренебрежительное отношение к ряженке, как к напитку закоренелых алкоголиков. Жидкость, имевшаяся в магазинах в мутных зеленых бутылках и носившая на этикетке гордое название «ряженка», сопровождавшееся, как правило, неким таинственным числом, распивалась людьми с ярко выраженной склонностью к кисломолочным продуктам, в подъездах. Народ таких индивидов чурался, а ряженку ругал. В результате этот напиток стал символизировать ужасного зеленого змия в семье разных молочных и кисломолочных продуктов, а приличные люди старались по возможности не иметь с ним ничего общего.

Между тем ряженка — это далеко не только розовая ацидофилиновая жидкость, ужасный плод больной фантазии советской кисломолочной промышленности. Вернее сказать, ряженка — это как раз НЕацидофилин и иже с ним загадочные напитки бурого цвета и жуткой консистенции. Ряженка — это крепленое молоко, на самом деле — та же «благородная» простокваша, только розового цвета. И как всякое молоко и простокваша, ряженка бывает плохой и хорошей. Это я для тех, кто не знал, объясняю. Живя нынче по определенным причинам не дома, я тем не менее сохранил добрые привычки, как-то: заниматься творческими процессами после часа ночи под хорошую музыку (с собой я привез четыре ящика компактв) и, если работы немного и есть настроение, под достойный напиток. Однажды зимою, когда на соки как-то не тянуло, я вышел в окрестности нынешнего места обитания на предмет найти оный напиток и ночью продегустировать. И в одном из магазинов наткнулся на представляемый экспонат по цене 24 рубля.

Искушенные ценители, конечно, знают все про ряженку. Они не покупают чудовищных творений молдавских фермеров, как один мой знакомый (знавший мое неравнодушное отношение к крепким молочным напиткам). Придя в магазин, они произносят волшебное слово «Красная Крымская» или «Ливадия». Они высматривают на полках знакомые бутылки с добрым словом «МАССАНДРА», на которых этикетки наверху и знак одноименного молочного комбината на крышечке. Они не пьют «Южнобережную» и не признают новомодных подделок под классические кисломолочные продукты в длинных поллитровках. В будущем мы обязательно уделим внимание всем этим напиткам. Однако нынче настоящая массандровская ряженка стала редкостью (дорогие и коллекционные не в счет), и потому, думаю, вы поймете мое удивление по поводу обнаруженного в магазинчике, неподалеку от Арбата, запаса разных массандровских бутылок по 24 рубля.

Впрочем, красных ряженок там не было, и я приобрел единственную не белую, хоть и незнакомую, но хоть-что-то-обещающую. Факт некрачности и слово «Алушта» вызвали некоторые подозрения, однако на свет жидкость смотрелась весьма приятно — действительно розовая, ряженкоподобная. К вечеру произошла дегустация, которая выявила всю волшебность этого доброго напитка.

Опять же надо отметить, что розовая «Алушта» — не зимний напиток. Это, скорее, что-то весенне-летнее, одна из немногих ряженок, которые в жару могут пить не только герои известной песни «Зоопарка». Поэтому как раз сейчас наступает ее время. Обратите внимание, что жира в этой добрейшей жидкости всего 6 % (при калорийности в 17 об.). В то время как от употребления остается ощущение

свежести и легкости, «Алушта» не очень-то согревала меня в темный зимний вечер. Скорее, в соответствии с названием, она предусматривает употребление себя в одноименном населенном пункте летней крымской ночью, хотя с этим процессом как-то привычнее ассоциируется «Красная Крымская»... С другой стороны, «Алушта» явно напиток для любого времени суток, так что смело употребляйте ее и днем, и ночью.

Как и все прочие молочные продукты, розовая «Алушта» располагает к спокойным, вдумчивым компьютерным играм, преимущественно стратегиям и квестам. Однако в отличие от обычных ряженок, благодаря своей легкости, она может удачно согреть душу летчика, летящего на задание в авиасимуляторе, будучи употребляема, пока автопилот несет его могучую машину к цели. Думается также, что она не противопоказана в перерыве хоккейного матча, хотя в спортивных играх сок, конечно, царствует все равно. Вы можете взяться за нее после второго периода, употребив после первого сок, но не наоборот (если кто не знает).

Легкость напитка может заставить выпить большое его количество — не бойтесь. Даже после бутылки розовой «Алушты» у вас не будет неприятных последствий ни

в тот же вечер, ни наутро (если, конечно, эта бутылка не следовала за двумя бутылками кефира и не предвляла их). Это вам не ацидофилин, где ершовая сущность смешения молока и кефира безуспешно прячется за обилием жира, а настоящее крепкое молоко. И хорошее.

Если где встретите этот напиток, настоятельно рекомендую ук-



расить им свой прикомпьютерный бар, который должен быть у любого настоящего игромана.

Таким вот образом, дорогие мои дружки: есть еще светлые пятнышки в нашей игровой жизни, есть! Как видите, отечественные разработчики (ну, в данном случае украино-крымские, но все равно приятно) способны сделать и нехалтурный, и дешевый проект. Утешив тем самым нас западным халтурщиком. И это обнадеживает...



Письмо усталого человека

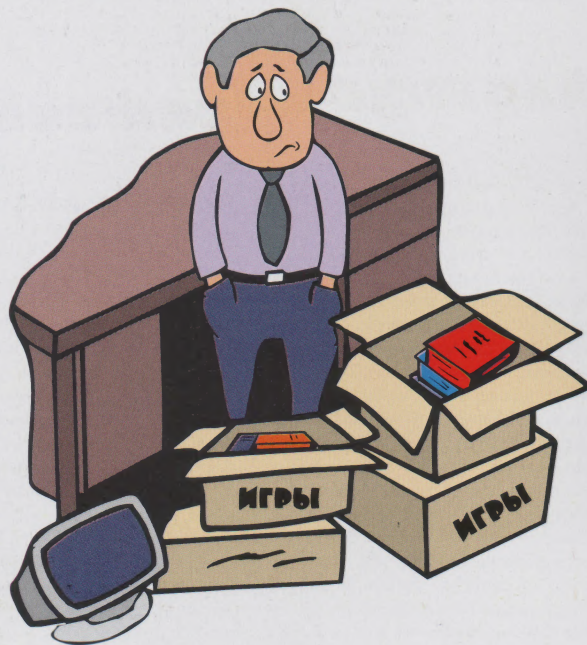
Ну вот, свершилось! На наш призыв написать, что вы думаете об играх в вашей жизни и есть ли вообще в жизни место игре, откликнулся первый читатель. Правда, почитателем его назвать довольно сложно. Прямо скажем, довольно сердитый попался нам корреспондент. Такое ощущение, что он не только от игр, но и от жизни-то подустал малость... Однако что же делать? Первый блин дареному коню назвался груздем... Одним словом, читайте (если еще в силах).

Здравствуй, уважаемая редакция! Я рад, я очень искренне рад, что в нашей веселой стране открылся еще один игровой журнал. К тому же такой толстый. Мне все тут нравится, я все тут прочитал, и позже я объясню почему (не думайте, что я так люблю эти ваши игры — просто надо по жизни...).

Единственное, что меня бесит, так это ваша последняя рубрика «Игры в моей жизни». Нашли, чем журнал заканчивать! Сидят какие-то дядьки с умными трубками, которые не дымят, потому что не горят, и делятся с нами, смертными, как и во что они играют. А кому оно надо? Отлавливай любого в подземном переходе и расспрашивай... Да разве эти игры действительно хоть что-нибудь значат для жизни? Для жизни всех этих геймеров (обо мне

коробочные (в том смысле, что без коробочек я их никогда и не видел :))) Стою я на улице, с лотком, стою с утра до вечера, игр у меня полным-полна коробочка, и все они должны продаваться, так как получаю я процент с выручки (не скажу какой — во-первых, коммерческая тайна, во-вторых, будете долго смеяться).

И о каждой игре, о каждой софтовой программке я должен знать. Иначе сидеть мне и всей моей семье на бабах, а это крайне неприятно. Потому что каждому чайнику нужно целый солюшен с картинками рассказать, да еще и приврать убедительнее. А то ни за что он со своими кровными не расстанется. Так что мы, продавцы, и являемся самыми преданными читателями всех компьютерных и околокомпьютерных изданий.



Как они все-таки достали, все эти эти издатели с разработчиками. Ничего не поясняют, нарезают на сидюки свои произведения, а ты их продавай... Игры-то вроде ничего, но вот исполнение... Они, конечно, иногда приделывают к коробкам толстые талмуды с умными речами, но в результате длительной транспортировки эти книжки до прилавка не доезжают. Наверное, транспортники их до дыр зачитывают или с ходу сдают в макулатуру (у нас в стране макулатуру еще принимают?).

А покупатели? По жизни они все, наверное, очень разные люди. Но когда игрушка не хочет идти на их домашних любимцах, они сразу унифицируются и вопреки всякому Дарвину теряют человеческий облик. Хорошо, если сразу не лезут бить, дают время на отмазки. Отмазок ведь существует немереная куча, главное — успеть ими воспользоваться. Но я вам только одну опишу, самую простую. Остальные — ноу-хау.

Так вот, необразованность моих покупателей переходит всякие разумные границы. Хотя каждый второй считает себя хакером. А что диски не стоит гвоздиком подписывать, это до них не доходит. А я, пользуясь всеобщим вниманием (если вдруг чудо все же произойдет), всем сообщаю — царапанные носители к обмену не принимаются! А ту царапину

хороший продавец почти всегда и на любом диске угладеть сможет...

Теперь о русификациях. Вы о них совсем не упоминаете. И знаете что — правильно делаете! По своему богатому (вы уж мне поверьте) опыту, я знаю точно — любая русификация игрушку не красит. Хуже от нее работает игрушка. Глючит. А я опять виноват? Неужели так сложно российскому человеку выучить английский язык хотя бы на уровне тетриса? Учите, проблем будет меньше! Может быть, вам на базе вашего издания открыть ликбез английского языка, эдакий глоссарий для геймера? К примеру, «Shotgun — рулезное дробовое стрелковое оружие для накопления фрагов». Дальше про рулезы, и про фраги... Вот когда вся геймерская тусовка овладеет английским языком (и наоборот, для меня, и для всех мне подобных настанет рай на земле. (И совсем другое настанет для недобросовестных адаптаторов). И тогда, я очень на это надеюсь, толстые книжки начнут наконец доходить до моего прилавка...

А журнал у вас хороший. Главное — красивый и блестящий. В интерьере лотка среди коробочек хорошо смотрится. Так что желаю дальнейших успехов.

Р.С. Если вдруг все-таки вам стукнет в голову мое письмо напечатать, не указывайте никаких там координат. Меня ни начальство не одобрит, ни клиенты...



Я их читаю от корки до корки, ведь играть во все эти игры (о софте не буду) физически совершенно невозможно. Есть, кстати, ощущение, что только мы, продавцы, эти журналы и читаем. Уж очень покупатель необразованный постоянно попадает. Так что спасибо тебе, дорогая редакция, за то, как ты о нас заботишься.

Что такое игры в моей жизни? Расскажу. Конечно, я понимаю, что письмо не напечатают, но покричать душой-то можно? :)))

разговор особый)? Просто, моему, одни люди с жиру бесятся, а другие денежки за это получают. Можете поверить, знаю, что говорю. Я тут сам краевед почти всех отморозков из «Ящика».

Потому что я продавец. Торгую компьютерными игрушками и софтом. Версии, естественно,



WWW.GAMECENTER.RU

абсолютно бесплатно!

круглосуточно и
всегда онлайн

Ежедневное
обновление

Самые свежие
новости

Обзоры и preview
игр

Интересное чтение

Стратегии
прохождения
и коды

Свежие патчи
и демо-версии игр

Тесты и обзоры
игрового «железа»

Общение
в онлайн-
конференции

GameCenter.RU

центр игрового мира

win koi i... mac



поиск факт

СЕГОДНЯ В ГЕЙМЦЕНТРЕ

Приз турнира по Lands of Lore III - 5 000\$
Компания Westwood Studios объявила о проведении турнира по игре Lands of Lore III, который будет называться Lands of Lore 3 Marathon. А сегодня компания обнародовала информацию о том, какие призы получат победители.

Новые видео-карты от фирмы Guillemot
Производитель видео-карт компания Guillemot объявила новую линию своих устройств на основе архитектуры фирмы nVidia. Стратегическое партнерство двух компаний вылилось в презентацию трех новых современных продуктов семейства Maxi Gamer.

Red Storm получает "красный лимон"
16 марта компания Red Storm Entertainment объявила о стратегическом партнерстве с компанией разработчиком Red Lemon Studios. Red Lemon территориально располагается в Шотландии. Их первым совместным проектом станет action-игра под названием Aironauts.

- События**
- Главный приз турнира по Lands of Lore III
 - Новый проект Interplay - Giants: Citizen Kabuto
 - Новые видео-карты от фирмы Guillemot
 - Движок Quake 3 будет использоваться в Half-Life 2
 - Red Storm получает "красный лимон"
 - Остальные новости

- Новые поступления**
- X-Wing Alliance - союзники
 - Battle of Britain - воздушные бои
 - Daikatana - огнем и мечом
 - Империя Ацтеков - Петруха Хвост
 - Shadowman - тень интеллекта
 - Остальные игры

- Обзоры**
- FIFA 99 - футбол
 - Space Bunnies - люди и космос
 - The 101st Airborne - война
 - Chessmaster 6000 - шахматы
 - Heroes of Might and Magic III - стратегия
 - Остальные игры

- Школа выживания**
- Thief: The Dark Project - вор вору рознь
 - The BlobJob - спаси себя сам
 - Soldiers At War - советы по прохождению
 - Vangers - путь Вангера
 - Half-Life: между жизнью и смертью
 - Остальные игры

МОНИТОРЫ

Bridge®



- 0.28 Dot Pitch
- Auto Degaussing
- High Contrast, Flicker Free
- OSD
- Multi-Language
- Max. Resolution: 1280x1024 (Non-Interlaced)
- Multi-Scan H. Frequency: 30-69 Hz (Continuos)

Представительство в Москве 234 2165 (5 линий)

надежный
ПАРТНЕР
больше чем
УДАЧА